

95/12

A GURU legyen veletek!

248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

A GURU

Gloom
Dreamweb
Pinball Mania
Pinball Quest
Voyages of Discovery

INTRO

Sziasztok!

A múltkor intro hatására sokan úgy vélték, hogy teljesen lemondunk már az Amigákról. Nos, erről szó nincs, mi továbbra is kitarunk a gép mellett, bár őszintén megmondva így már nem igazán éri meg újságot készíteni. Ti is persze segíthettek nekünk abban, hogy terjesztitek a lap jó hírét (vagy rosszát, ha éppen úgy gondoljátok) és ajánljátok az Amigás barátaitoknak az újságot. Szükség lenne erre, mert egyszerűen elképzelhetetlen, hogy csak ennyi Amigás van kis hazánkban akit érdekelnének az újdonságok.

Féltetve a rossz szájíz keltő dolgokat, egy öröm is volt ebben a hónapban, hiszen megérkezett egy-pár olyan program, amit már nagyon vártunk. Itt van a Gloom, az Alien Breed 3D, a Pinball Mania, a Worms, vagy éppen a Dungeon Master II. Reméljük, hogy ez a hírfeln „programáradat” sokáig fog tartani, lesz folytatása ennek a sok remek játéknak.

Az idel utolsó szám alkalmából, és persze a rőfögös Szilveszter miatt mindenkinek

Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Évet kíván a

GURU Team

RÉGI LAPSZÁMOK



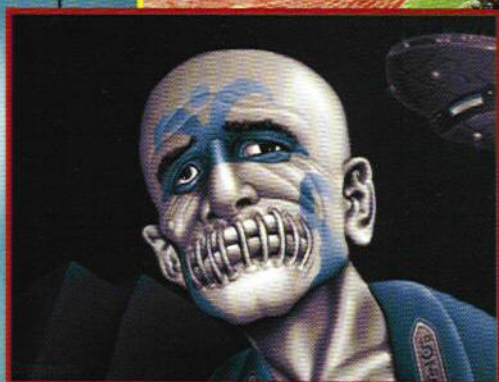
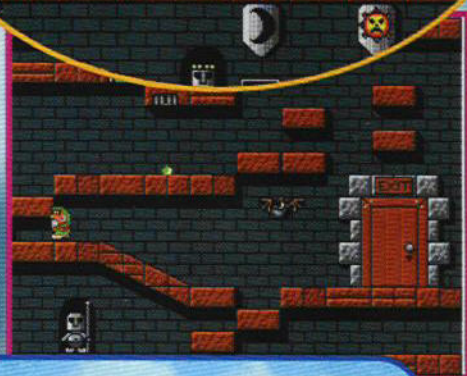
Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címen!
1399 Budapest, Pf. 701/765

Ugyanítt előfizethes lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C,
Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a. Tel/fax: 113-0-114
Terjeszti a HIRKER Rt., NHRT, • ISSN 1216-2353
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása,
illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

TARTALOM

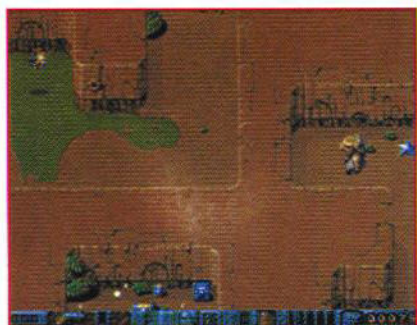
- 4 Hírek
- 6 Pinball Mania
- 8 Gloom
- 10 Kalandjátékok
- 13 Pinball Quest
- 14 Gametek interjú
- 16 Manager programok
- 18 Dreamweb
- 19 Drakula
- 20 Bubble Gun
- 21 Voyages of Discovery
- 24 Shareware programok
- 26 Levelezés
- 28 Assembly programozás
- 30 Hírek
- 31 A Rendszerbarát
- 32 Cheat
- 33 Apróhirdetés
- 35 PD Zóna
- 36 Programozástechnika
- 41 Filmvilág
- 42 Atari rovat
- 45 AMOS
- 46 MiniMorph
- 47 Amiga Genlock
- 48 Ray Tracing
- 50 CD-ROM
- 52 Be (or not?)
- 54 Külvilág
- 56 Demologia
- 58 Toplista



HÍREK AMIGA

Alien Bash II

Igazán nagy meglepetés ért amikor megláttam az Alien Bash II demo verzióját (bár egy kicsit igazolni láttam az előző szám ECTS introjában írtakat, az új nemzedékről), egyszerűen fenomenális alkotott ez a kis csapat Amigára. Persze akár azt is



mondhatnánk, hogy lekoppintották a Chaos Engine-t, azonban szerintem ennél sokkal többről van szó. Más a táj jellege, mások a figurák, sokkal több a mozgó animáció, szóval szerintem nem koppintás. Persze ha az lenne, akkor sem érdekelné senkit, hiszen ha csak fele olyan jó lesz a játék mint a nagy előd volt, akkor is hatalmas lövöldözésre számíthatunk. Egyébként hasonló a szituáció a játékban, hiszen mindenkit irtanunk kell egészen a végkifejletig. Szóval coooool!

NBA JAM

Úgy néz ki, hogy az Acclaim elkészíti az eredetileg konzolra és PC-re kifejlesztett NBA JAM Amigás verzióját is. A programról nem igazán lehet még semmi konkrétumot tudni, csak azt, hogyha legalább olyan színvonalú lesz a játék mint a konzolos társai, akkor a kosárlabda programokat kedvelők a nagy csönd után ismét hozzájuthatnak némi csemegéhez. Egyébként a hír abból a szempontból is érdekes, hogy az Acclaim nem igazán utazott eddig Amigában, lehet hogy



újabb nagy cégek kapcsolódnak be az Amiga halódó software piacára? Mi szeretnénk!

Skiddy

Ugye még nem láttatok korcsolyázó lufi emberkéket? Nos, a Skiddyben pontosan ilyen elfoglaltságunk lesz. A minimum 2 embert kívánó kis játékban egy fix pá-



lyan kell irányítanunk a figuránkat. A látogat ellenére nehéz dolgunk lesz, hiszen a jég csúszik, sőt néha kifejezetten sikos (hehe). Jópotán néz ki a korcsolya által otthagyt nyom. Az egyetlen negatívuma a programnak az, hogy nagyon hamar unalmassá válik, legalább a pályákkal variálhattak volna az alkotók.

Saturday Night Snooker

Nagyon sok snooker látott napvilágot eddig Amigára, de úgy hiszen a Saturday Night Snooker nagyon jól beilleszkedik



ebbe a sorba, láttunk már ennél jobbat, de rosszabbat is. Hagyományos snookert kell játszaniuk a programban, annyi változtatással, hogy ellenfeleink kizárólag a gyengébb nem képviselői lesznek. Válogathatunk is közülük nyugodtan, bár szerintem édes mindegy, hogy melyiket jelöljük ki. Egyébként nem rossz a játék, bár egy kicsit elkopkodták a grafikát és az asztal kinézetét, bár még lehet hogy valakinek akár tetszeni is fog.

Switchworld

Bár a Black Legend nem képviseltette magát az ECTS-en (érthetetlen okok miatt), úgy látszik mégis lett volna mit megnézni a standjukon. A Switchworld a manapság tomboló Doom láznak a szüleménye. Sajnos mozgás közben még nem volt alkalmunk kipróbálni a játékot, mindössze ez a „remek”, sokatmondó kép tanúskodik a játékról. Mindenesetre az már most látszik, hogy nem túloztak el túlságosan a kidolgozottságot a készítő. Reméljük a végleges verzió egy kicsit jobban fog kinézni, és persze a mozgatása mondjuk legalább egy Alien Breed 3D lesz.



Thomas the Tank Engine Pinball

Az Alternative jelentette meg annak idején a Thomas the Tank Engine-t, mely inkább a fiatalabb korosztály igényeit igyekezett kielégíteni. Nos, a folytatás is hasonló lesz a korosztály tekintetében, hiszen valószínűleg nem lehet majd egyszerre említeni a programot mondjuk a Pinball Mania-val. Ennek ellenére az egyszerűség nem biztos hogy hátrányt jelent, de komolyabb fejlet ne várjunk nagyon sokat a játéktól. 4 táblát találunk a programban, melyek mindegyike valamilyen



kapcsolatban van a már jól ismert vonat környezetével.

Tiny Troops

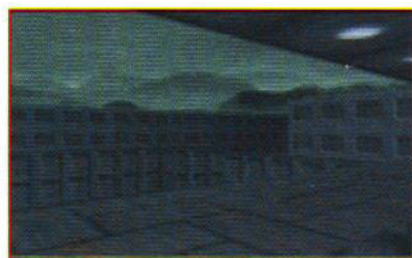
Beharangozóképpen már szóltunk a Tiny Troops-ról, most azonban már napvilágot látott az első demo is, így valószínűleg hamarosan játszhatunk a Mind-



scape új csodájával. Egy kis Cannon Fodder, egy kis Lemmings mindez fűszerezve némi humorral és sok-sok lövöldözéssel, ez a Tiny Troops. Eredetileg stratégiai besorolást kapott a program, én azonban a látottak alapján inkább a lövöldözős kategóriába sorolnám, hiszen nagyon minimális lehetőségünk van arra, hogy a kis figuráinkkal komolyabb stratégiai feladatokat oldjunk meg. Persze azért az alapvető harcászati alapok szerepelnek a játékban, támadó, védekező vagy akár mozgató parancsokat adhatunk ki az egész csapatnak, vagy akár csak egy emberünknek is. A grafika nagyszerűre sikeredett, a hangulatát remekül eltalálták az alkotók. Sajnos a beígért zenét és a beszédet még nem sikerült előcsalogatni a demo verzióból, de remélem a cég ígérete szerint ez már benne lesz a kész verzióban.

Breathless

Tombol mostanában a Doom klón örület, de ha jól sejtem, akkor születőben van a király. Egy ismeretlen olasz csapat munkája a Breathless és nyugodtan állíthatom, hogy ha megfelelő lesz a sebessége, akkor megelőz majd minden eddi-



gi klont. Lássuk mit is tud majd a játék. 256 színű megjelenítés, variálható képméret (max. 320*200), variálható pixel méret (1*1 is !!!), plafon és padló texturák, liftek, ég textúra a külső pályákon, animált texturák, variálható megvilágítások, teljes multitask, kód effektus, hat különböző fegyver (pl. lángszóró), automapping, network kapcsolat és még rengeteg minden. Nagyon nagy durranásnak ígérkezik a játék, reméljük beváltja a hozzá fűzött reményeket.

Gametek újdonságok

A gametek hamarosan megjelenteti a Super Street Fighter 2 Turbo-t és a Star Crusader-t Amigára. Az SSF2T egy tisztán

konzol átirat, mely igencsak kihasználja az Amiga lehetőségeit. Kétfajta verzióban fog megjelenni, HD-s A1200-ra és a CD³²-re. A játék grafikája és hanghatásai kiemelkedőek, pláne a CD³² verziónál, ahol



szinte tele van a CD a zenékkel. A játszhatóság igen jó, de a CD³² verzió a Fast RAM hiánya miatt egy kicsit lassabba sikeredett. A másik újdonság a Star Crusader, mely a PC verzió klónja. Alapvetően egy lövöldözős, űrhajós játékról van szó, mely némi csonkításokkal ugyan, de hűen utánozza a PC-s verziót. A 3D-s részekben az



űrhajókat stencil vektor teszi életszerűbbé. Sajnos a Star Crusader-ből még nem látunk mozgó verziót, azonban remélhetőleg jó sebessége lesz egy csupasz A1200-on is. A SSF2T és a Star Crusader programozójával egy exkluzív interjút találhattok az újságban.

Bear™

PINBALL MANIA



Már biztos mindenkinek téliesítve van kedvenc Amigája. Volt idő felszerelkezni új stuffokkal, melyek mellett hamar telnek a hideg hónapok. Akinek mégsem, annak próbálom segíteni, nehogy a Spidersoft lemezét gépének szívébe mártva, beleragadjon a software tarantula végzetes hálójába.

Ha még nem találkoztunk volna, én vagyok a Golyó. A 21th Century Entertainment golyója. Na nem olyan puskába való vagy üveg, de nem is a golyók munkaszoftályát alkotó csapágyba való. Én szórakoztatással foglalkozom. Ha már

ilyen jól összejöttünk, belevágok mindjárt az elejébe: Álmodból születtem 1992-ben. Álmaim szépek voltak, 32 színűek és hangosak. Sokaig beszélt rólam egy mániás csoport. Miután felébredtem, a fantáziámmal játszottak tízezrével. Ezzel új korszak kezdődött életemben. Soha nem látott népszerűségnek örvendett ekkor a Pinball. Az utolsó nagy emlékem ehhez az évhez tűződik, mikor nem is olyan régén illúzióim voltak. Hú, még most is beleborzong a felülete, ha csak eszembe jut. Színhegyek borították a látómezőmet, volt kis és nagy felbontás, meg minden. Édes volt minden pofon amit kaptam.

Végül pedig eljött az idő, mikor a Spidersoft épített négy új asztalt körém. Az asztalok mind grafikai, mind felépítési színvonalukat tekintve jelentősen eltérőek. Mindegyiken négy ütőt helyeztek el. A Jail-break asztal olyan

silány, hogy azon elkopni lett a rémálmod (Pinball Nightmare). A maradék háromnak még hangulata is van, a viszonylag jó felépítés mellett. A kapcsolókat leütve és a csapdákba bekerülve számos eseményt lehet elérni, melyek újabb események bekövetkezését engedélyezik. Ezek összességében pályánként bonyolult egészt alkotva vezet végig egy folyamaton. A Kick off asztalon a csapat választás után kezdődhet a kirúgás,

ezután jöhetnek a gólok, stb. A multi ball manapság már természetes, de itt akár félre is tehetjük a második labdát, amit egy második kilövő rugóval bármikor játékba hozhatunk.

Mielőtt nekilátsz pofózásomnak, vess néhány pillantást a beállítási lehetőségekre. Ez egyike és ezzel az egésze, az ígért új csecsebecséknek, melyek a pinball szimulációk új lépcsőjén találhatók. – háromszor, avagy ötször térjek vissza aláhullásom után; – kísérje-e zene hányattatásomat vagy sem; – színek pompázzanak, vagy lőn globális szűrkeség; – 1, 2 vagy 3 fél téglá legyen az asztal hátulsó lábai alá pakolva; A monochrome grafikának rendkívül nagy jelentősége van olyankor, mikor az orvos heveny SVGasok miatt eltilt a színek érzékelésétől. A zene lekapcsolása sem túl szerencsés, ugyanis a hangeffektek olykor nem akarnak befejeződni, és a nyávogás hosszas élvezése oda vezethet, hogy még a hangszínektől is eltillanak.

A játék irányítását tekintve is új lépcsőn járunk, ám szerintem ezek a lépcsők, mind copyzva lettek felfelé, de sajnos itt ott letört egy-két sarok. Az irányításra szolgáló billentyűk szabadon beállíthatók. Felváltva akár nyolcan is pofózhatják fényes orcámat. Persze hol találás



nyolc Amigást, akik éppen nem a Spider-soft példaképének legutóbbi illúziójával játszanak. A jobb és bal oldali pofozás mellett, az asztalt csak a hasaddal lökdösheted, pedig már olyan illúzió is volt, hogy három irányból is megteheded.

Most pedig bemutatom legújabb munkahelyem legérdekesebb részeit: Az egész mindig azzal kezdődik, hogy jól hátsó félen billentenek.

Tarantula

Miután végigbetűzöm a TERROR feliratot, megnyílik a méreggyűjtő csövéhez vezető átjáró. A csöbe bejutva egy további üto addig pofozhat, míg kibetűzöm a FANG szót. Ekkor megjelenik a pók egyik lába. Miután a pók valamennyi lába megvan, elmegy és hoz nekünk 50 milliót. A méreggyűjtő felső kijáratán át társat szerezhetek magamnak. A spell tarantula mellett három kapcsoló újabb betűt jelenít meg a TARANTULA feliratban, és megnyitja a pók etetőt, ahonnan visszalöhető vagyok. Hát nincs könnyű helyzetben aki minden helyre be akar küldeni ezen az asztalon!

Jailbreak

Az egész asztalnak semmi hangulata nincs, és a felépítése is szegényes. Ha rajtam múlna, elGURULNÁK rajta. Itt csak a

legelcsépeltébb elemek vannak. Alagutak, hidak, kapcsolók. Van őrizetbe vétel, aztán két kapcsolóval elítélni, vagy elengedni lehet. Kitérnek a szitról, aztán leesem a jó meleg golyótárolóba. Ha húszasokat kellene bedobálnod a gépbe ezért, akkor biztosan alaposan berozsdásodna szép renderelt felületem.

Kick off

Egy fokkal már jobb mint az előző. Kellemes hangok kísérik minden értékelhető mozdulatomat. A középső négy kapcsolóval szeretek kezdeni, amivel a csapat összeáll. A SUB-ot kibetűzve megnyílik a második kilövő rugó. Majd még egyszer és máris nem vagyok egyedül. A sip mester pedig kapkodhatja a fejét a két labda után. Beugrom a kick off csapdába és kezdődik a meccs. A GOAL kibetűzése után már érdemes beugranom a kapuba is. A foul-ba begördülve feljebb lépünk egy osztályt és a döntő után miénk a trófea. Sajnos ez az elrendezés, ilyen üto és golyómozgás mellett nem szerencsés. Itt érezni a legjobban milyen bénák az üto.

Jackpot

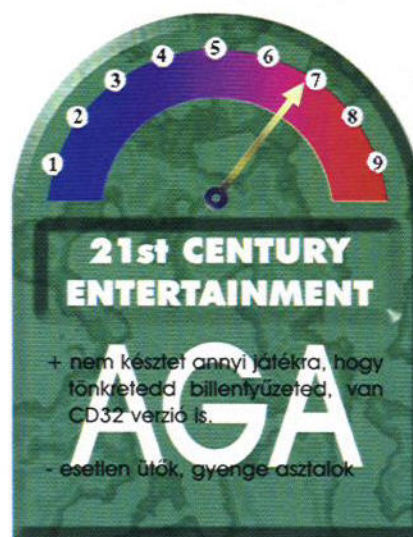
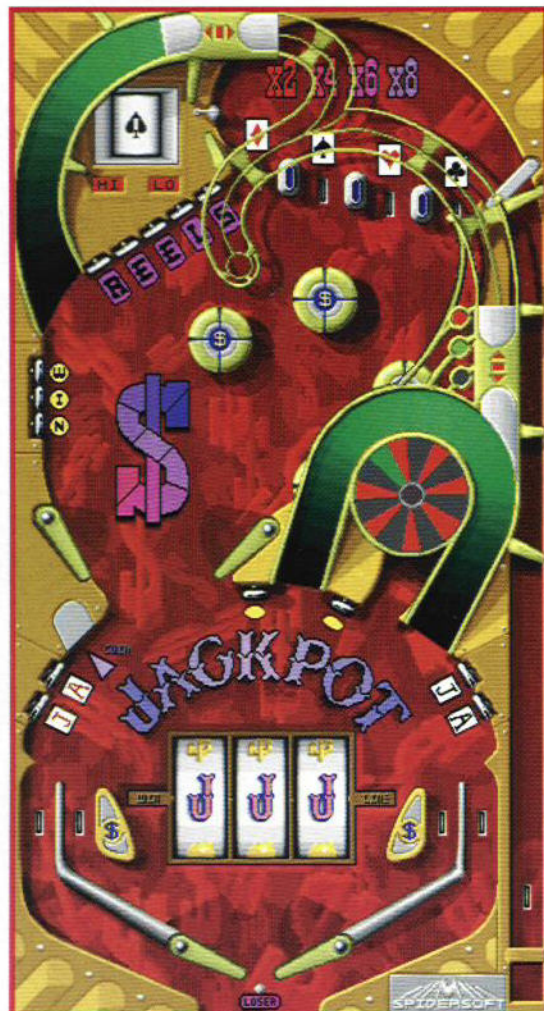
Ez a legszínvonalasabb asztal címet nyerte el saját szavazásom alkalmával. Van rajta rulett, ahol a megtett szint is kiválaszthatom. Van félkarú rabló. A pénz bedobása után – ami szintén egy kapcsoló meglökése – egytől 50 millióig nyerhetek. Kártyajáték sem hiányzik a megszokott ketyerek mellett. Ez minden tekintetben maga a Pinball Mania. Kár, hogy a többi asztal elmarad ettől.

A játék jelentősen elmarad a reklámjában ígértéktől, de azért egy pinball kedvelőnek biztosan szerezhet néhány kellemes órát a négy új asztal. A programban van HD install, de lemezről sem tölt sokat, és minden gond nélkül ki is léphetünk belőle a Workbenchbe. Ezek, bár természetesen kellene legyen, jópontokat jelentenek.



A Pinball Mania egyetlen nagy hibája, de talán nem is hibája, inkább a sors ironiája, hogy megelőzte őt egy olyan egekig magasztalható alkotás, amelyet nem sikerült túlgördülni.

Lázi



GLOOM

- Uraim!

Emelkedett szólásra a Hetek Tanácsának legöregebb tagja.

- Barátainktól hírül kaptuk, hogy rendszerünk határán újra megjelent Cultist és hordája.

Mint tudjuk, az Egyesült Föld a legerősebb tagja csillagrendszerünknek az új Világ Rendjének (N.W.O.), épp ezért reánk hárult a feladat, hogy megállítsuk a Sötétség további előre nyomulását! Ismétlem. A Káoszt minden áron meg kell állítani! - A szobában te-

- Nos. - kezdet hozzá. - Ahhoz, hogy le-számoljunk Cultist-tel, számításaink szerint elég egyetlen ember.

Halk moraj hullámzott végig a termen.

- Khmmmm. Tehát először a lényeg. - A harcot nem itt és nem most vesszük fel. Viszsa kell utaznunk a múltba, ez nem jelenthet gondot.

Az ugrást ott és akkor kell végrehajtani amikor Cultist sárkány a legsebezhetőbb. A támadásnak gyorsnak és meglepetésszerűnek kell lenni.

- A sikeréhez feltétlen szükséges egy AA Chip kiegészítéssel rendelkező Amiga típusú számítógép, lehet CD egységgel rendelkező ti-

csak a Teleport segítségével lehet közlekedni.

- Kérem a Tanács mélyen tisztelt úrait, lapozzák fel a B.M. Gloom A1200, CD³² kézikírt negyedik oldalát. Mint láthatják, a harcos irányítása lehetséges joystickkal, CD³² joystickkal és persze billentyűzettel. Én az utóbbit ajánlom, szerintem ez a legkényelmesebb.

Mozgás - kurzorbillentyűvel, oldalazni a bal ALT, tüzelést pedig a bal AMIGA használatával érhető el. Az időugrást (Loadingot) követően a főmenüben találják magukat. - Tisztelt uraim ez annyira egyszerű, hogy még egy Vénuszi kékalga is eligazodik rajta. Harc

közben az Esc. billentyűvel (CD³² Play/Pause) kilépünk a kép beállítási menübe, itt meghatározható a padló és a plafon részletességén kívül a kép mérete is. Ha esetleg normál (2MB) géppel rendelkezünk, ajánlott az eredeti képméretet és felbontást tartani.

- Még három fontos tényezőt szeretnék megemlíteni.



metői csend honolt, minden szempár az öregre szegeződött.

- Kérem nézzék meg a legutolsó kérmold jelentését.

- A világítás félhomályba eszkekedett, majd a szoba közepén elhelyezett háromdimenziós Galaktikus kivetítőn sorra izzottak fel az apró kis piros fények.

- Ezek mind az N.W.O. és szövetségesei által ellenőrzött csillagok. - Folytatta. - Majd egy kék pont jelent meg a csillaghalmaz legszélein. Az idegen pont lassan de határozottan szaporodott.

- Most itt tartunk. A veszélyt azt hiszem mindenki jól érzékeli. Ha nem teszünk igen gyors, hathatós lépéseket, sorra elveszítjük stratégiai fontosságú csillagainkat.

- A Tanács egy hónappal ezelőtt fiatal programozókból álló csapatnak adta ki a Terv részletes kidolgozását.

- Most átadom a szót a körünkben tartózkodó B.M. (Black Magic) képviselőjének. A fiatalember egy határozott mozdulattal állt fel, a kissé viseletes pólóján az I Love AMIGA felirat díszelgett.



pus is. A küzdelem sokkal hatékonyabb ha rendelkezünk X. - méretű FastRAM-mal, esetleg 030-060 processzorral. Legutolsó fejlesztésünkben akár egyszerre ketten is részt vehetnek a harcban. Ehhez egy serial, magyarul soros kábel beszerzése szükséges, de további harcosok modem segítségével is küzdhetnek. Felszerelésünk csak egy kisenergiájú plazma, ezt a helyszínen majd javítani, bővíteni is lehet. Ahhoz, hogy a sikerünk biztos legyen nem árt a gyakorlás, erre (is) való a két játékos harca (Two Player Combat) üzemmód, itt az általunk kiválasztott pályán küzdhetünk egymás ellen. A jelentések szerint a sötétség bázisa három szintből áll, összesen 21 pályából, az egyes szintek közt, de sokszor a szinteken belül is



Az egyik az, hogy csak háromszor tudjuk újra élesíteni a harcost vagy harcosokat.

A másik a felvehető plusz plazmák, aminek növelése öt fázisból áll, felvételükkel egyre növeljük erősségét.

A csúcs a dupla tüzelés, de ez sajnos a minimális energia felhasználás miatt igen rövid ideig tart.



Végül a harmadik az energia kapszulák, ezekkel állítható vissza a már elveszített energia (cumis üveg).

Szeretném felhívni a figyelmet, hogy csak annyit vegyünk fel amennyire szükség van, a feleslegesen felvett energiacella és plazma elvesz.

- Ezzel fiatal barátunk meghajolva a Tanács előtt visszaült a helyére.

- Köszönöm a technikai beszámolót - emelkedett fel ismét az öreg.

- A B.M. fejlesztése azt hiszem igen figyelemre méltó, ezt bátran leszögezhetem. De szeretnék hozzáfűzni pár, eddig titkosan kezelt információt, ezek az előbb említett kézi könyvből valahogy kimaradtak.

- A pályákon sok animált textúrával, és mozgó objektumokkal találkozhatunk. Mozgó objektumok pl. előre-hátra, körbeforgó falak

stb. nagyon szépek és meglepőek, de láthatunk ablak, azaz átlátszó „textúrát” is. No és a kimaradhatatlan kapcsolók és rejtett szobák sem maradhattak ki. Kapcsolókból kétféle azonosítottunk, az egyik melyiken négy világító háromszög láthatunk, egy szimpla ajtó nyitja. Míg a másikon csak két háromszög található, ezek távkapcsolók, más szobákban lévő ajtókat nyitnak ki. Az ajtókkal vigyázzunk, sokszor ellenség lapul mögötte.

- Az átvezető zene (csak egy van) Oktamed, a játék illetve a küldetés során csak hangeffekteket hallunk. Fiatal barátunk meg emlegettette említeni, hogy lehetőség van újabb élet, életek megszerzésére. Mind-egyik szinten egy-egy életet „lövöldözhetünk” össze magunknak. Ez az ún. UNDERKILL játékban érhető el, a bonuszjáték egy Defender, avagy Overkill stílusú program, s mindez textúra mapping kivételben. (Legszívesebben csak ezzel játszottam volna - Angler.)

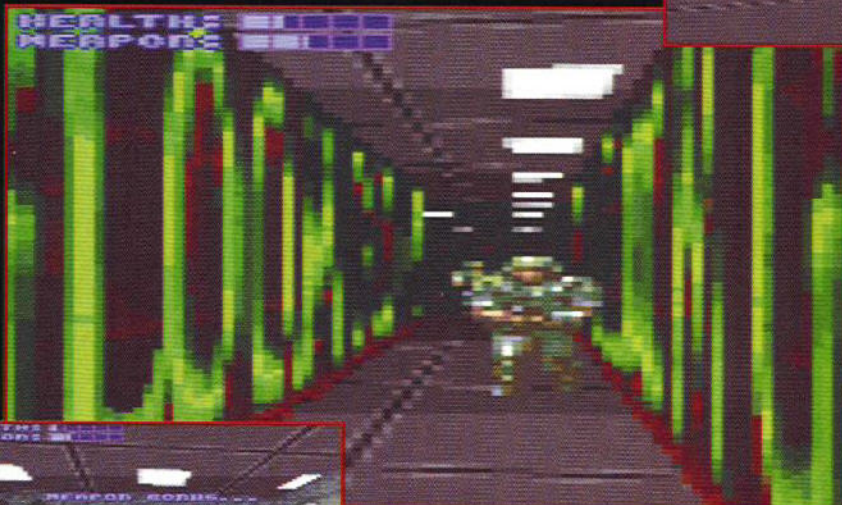
- B.M.-es barátunk kézikönyvében nem olvasható az egyéb felsejeshető felszerelés-

ről egy szó sem. Ezek a bouncy - pattogó, visszaverődő plazma, az invisibility, azaz korlátozott láthatatlanság ami hatékonyságáról némi kétségeim támadnak, és a röntgen szemüveg, ezzel átláthatunk a falakon. És végül a már teljesített szintek automatikusan kimentődnek (Gloomgame fájl).

A szintek.

1. Spacehulk.

Háromféle ellenséggel találkozhatunk. A harcosok elég gyenge fegyverzetűek, viszonylag gyors mozgásúak és általában nagyobb tömegben támadnak. A terep robot nagyon lassú mozgású, ellenben nagy ener-



giájú energia plazmával van felszerelve, többnyire ajtók kinyitása után ütközünk beléjük. Skinheadek, csak ütni képesek de azt nagyon. Csak közelharca

vannak kiképezve, viszonylag lassú mozgásúak (akár az agyuk). Az első szint elég egyszerűre sikerült, de szerintem a legszebb.

2. Ghoic Tomb.

Ellenségek a Cripes a zöldrémesség, harapása félelmetes főleg hátulról. Szellemek, csak rémisztgetni tudják az embert félelmetes sikolyukkal, egyébként könnyű őket semlegesíteni. Darth Wader (?) lassú, de félelmetesen tüzelő ellenfél. A szint elég „húzó” főleg az utolsó részek, de némi gyakorlattal könnyen a végére érhetünk.

3. Hell.

A pokol szintje minden tekintetben, nehéz, méghozzá iszonyúan nehéz. Ellenfelek a metafizix (A fej), ennek a tulajdonsága, hogy magához rántja ellenfelét és kiszívja energiáját. Itt található a patás ördög, aki hatalmas energiájú plazmákat lövöldöz.

Cultist.

A végső összecsapás. Cultist, az az a nagy zöld sárkány. Aki eljutott a végső összecsapáshoz, készüljön fel a legrosszabbra, az eddigi Hell szint tízszeresen nehezített változatához lesz szerencséje.

- Az öreg letörölte verejtéktől gyöngyöző homlokát s visszaroskadt a helyére...

Fél órával a tanácskozás után a folyosón két Tanácsos találkozott. - Bizonyos helyekről értesültem, hogy a B.M. Gloom anyaga nem is az egyedüli. Valami Bomb Soft is megjelentette a Fears anyagát, sőt az Amigások

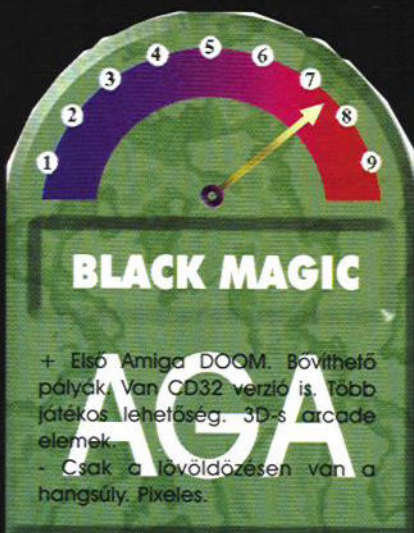


(volt) főbástyája, a Team17 is kiadta az AB3D teljes verzióját. Bár kétségtelen, hogy a Gloom megelőzte ezeket jó egy hónappal, így szép anyagi bevétel mellett a Toplisták élére is felkerült, de azért jó lenne ha átnéznénk ezt a két anyagot is, így teljesebb lenne a kép. - Szerintem a Gloom hát.... hát az a Gloom. Bár az is igaz, hogy a Team17 az a

Team17. No persze kik is lennének.

- És még valami, az öreg kiadta utasításba a Gloom további fejlesztését. - Ezt most hallottam. - Azt olvastam, hogy novemberre itt az új Gloom data disk(ek), és decemberre pedig a Gloom 2! megjelenése várható. Ez, mint írják sebb, szó szerint kibővített, kilavított grafikával és hanganyaggal jelenik meg.

Angler.



+ Első Amiga DOOM. Bővíthető pályák. Van CD32 verzió is. Több játékos lehetőség. 3D-s arcade elemek.
- Csak a lövöldözésen van a hangsúly. Pixeles.

KALANDJÁTEKOK

Kalandjáték, szerepjáték, RPG. Ki nem játszott már hasonló játékkal? A műfaj nagyon régi, először Crowther és Wood fejlesztette ki nagygépre (akkor még nem voltak otthoni számítógépek) az Adventure című fantázia-kalandjátékot. A program akkora sikert aratott, hogy az azóta eltelt közel húsz évben ezerszámra vagy inkább tízezerszámra ontották a Soft-



ware gyártók a kalandjátékokat. Mint mindegyik műfajban itt is találhatunk olyan alkotásokat, amik meghatározták a stílus további fejlődési irányát.

Nézünk csak.

Először az otthoni, 8 bites gépeken (C64, C+4, Spec, Atari) az ún. pötyögős kalandjátékok hódítottak. Ezek itthoni sikeréhez sok-sok lel-



kes magyar programozó is nagyban hozzájárult. Ugye emlékeztek még milyen jó is volt mindenféle érthetetlen mondatokat beirogatni, mennyit kellett töprengünk egy-egy kulcs mondaton, hát igen, az idők és elvárások változtak. Az újabb mértőldkövet a Maniac Mansion (LucasArts) megjelenése jelentette. Ez a technikai megoldás, menürendszer, kommunikáció stb. mind a mai napig elfogadott és igen kedvelt megoldása a Software készítőknél. A '80-as évek végén az Amiga és a PC rohamos otthoni elterjedésének köszönhetően sorra jelentek meg új felfogású kalandjátékok. Elég csak említeni a Sierra, Delfin által fémjelzet remek alkotásokat (Larry 1,2,3, Future Wars, Operation Stealth stb.). A maguk idejében mind kiemelkedő alkotás volt. De meg kell



említenem az én nagy kedvencemet, a Lure of The Templest, amin szerintem mind a mai napig nem tudtak túltenni.

E cikk már jó ideje érlelődött bennem, mivel szívügyem a kalandjátékok sorsa Amigára. Sajnos az utóbbi években nem a szeretett gépünk a fejlesztések fő meghatározója. Hogy miért? Ezt most hagyjuk, nem akarok pánik

ltn és most kivételesen NEM! a „nagyokról” írok, hanem azokról a kis másodvonalbeli cégekről, csapatokról akik hasonlóan a régi '80-as évekbeli (C64 korszak) hagyományokhoz hiven önerőből, többnyire lelkesedésből készítettek Amigás kalandjátékokat. A programok jó része Shareware, de nem volt szívem szétdarabolni a leírásukat. Felhívom a figyelmeteket, hogy akad

köztük copyright-os, ún. Licenceware játék, ennek ellenére üzletben nem kaphatóak és beszerzésük is nagyon nehéz. Sajnos magyar, ne-



hangulatot kelteni, annál is inkább, mivel ez évben mintha valami mégis elindult volna. Bloodnet, Flight of the Amazon Queen, Dungeon Master 2, Simon the Sorcerer 2, Lost Eden, 7th Sword of Mendor, Dreamweb, King's Quest 6, Star

Trek 25th Anniversary ED, Beneath the Steel Sky, stb. programok nem éppen ismeretlenek az

tán magyar nyelvű kalandjátékkal nem találkoztam, kár. Szerintem nem csak C64-re érdemes írni magyarul, valószínűleg Amigára is el lehetne adni. Hol vagytok lelkes Magyar Amigások?

A következő játékok közt sok a lengyel (lengyel nyelvű), de akad köztük olasz, angol, és még szlovák alkotás is. A lengyelek tipikusan csak otthoni forgalmazásra készítették a játékokat, vagyis lengyelül kell kommunikálni, ámbr a Za Zelena alias Behind the Iron Gate példája mutatja, lehet angol verzióban is reménykedni. Az, hogy lengyel nyelvű egy program, nálam legalábbis nem áthidalhatatlan akadály, játszottam én már franciául (Ishar, Goblins), netán németül (Monkey Island, Telekommado2) beszélő játékkal, sőt a minap egy japán nyelvű Manga játékkal küzdöttem. Persze sokkal jobb lenne egy angol verzió, esetleg magyar, de ez van.

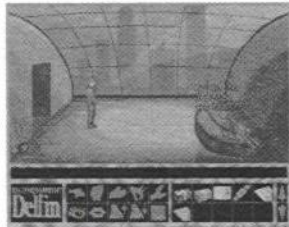


Amigás tábornak. Ezekről olvashattatok vagy nemsokára olvastok a GURU hasábjain.



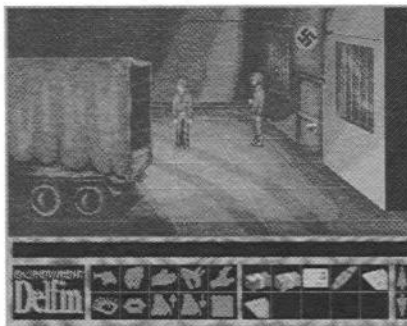
Eksperyment Delfin

A lengyel kalandjáték cselekménye két időszálon fut, egyrészt a jövőben 2098-ban, másrészt az 1942-es években. Az időzónák közötti utazáshoz a karunkon lévő „időóra” szolgál (nap, hónap, év kijelzéssel). A játékosnak nem okoz nehézséget az amúgy is grafikusan ábrázolt ikonok cselekvéseiben mibenlétének kitálalása. Az előforduló szavak és



párbeszédnek száma elég csekély, és így nem a nyelvi nehézséggel, hanem a logikai fejtrőrkkel leszünk elfoglalva. Egyetlen dolog amire feltétlen koncentrálnunk, a különféle számok és dátumok. Ezek kulcsfontosságúak, mert csak így tudunk átjut-

zolt ikonok cselekvéseiben mibenlétének kitálalása. Az előforduló szavak és



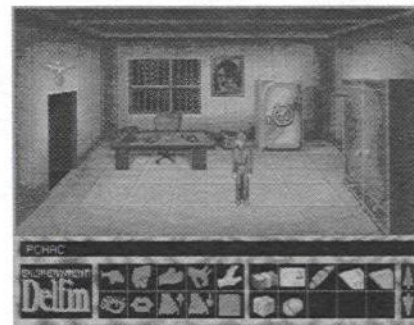
ni más időbe és helyre. Feltétlen jegyezzük fel őket!

Segítségül pár fontosabb szám: 04.23.2098. a 798567. valamint a 14.04.1942. Vigyázzatok, itt is lehet tárgyat tárgyon használni. A játék „maszkolása”

rú kalandjátékot és nagyon sajnáltam hogy vége.

Kalandozásaink során sok fantasztikus lényel találkozunk, köztük egész furcsa alakokkal. Ismerősen köszönnek vissza a „Lucasos” ikonok a MOVE, LOOK, TAKE, USE, OPEN, CLOSE, TALK, OFFER, GIVE és SHOW, valamint az igék használata is pl. MOVE TO Door, TAKE Pen, USE Pen ON Paper, OPEN Door stb. Poénos és nagyon nagyon jó kalandjáték, s ahhoz viszonyítva, hogy egy, azaz egy ember írta, egészen ki-magasló. Végigjátszása néha komoly fejtrőrészt

és a szereplő(k) mozgása precíz, átgondolt munkára vall. Kivitelezése, irányítása, és az egész játék han-



gulta igen emlékeztetett a Relics -re, no és ezt is Amos-ban írták. Ez a 32 színű és az átlagosnál valamivel jobb hangú játék négylemezes (A500-A1200) és Licenceware.

Szerzők: Marcin Szumiela és Jarek Kaczmarek



Relics of Deldroneye

Lee Bamber (Digital Ninja) készítette ezt az ugyancsak Licenceware de lehet, hogy csak Shareware kategóriába tartozó nagyszerű angol nyelvű kalandjátékot. Ha játszottok vele, igazán hamisítatlan Lucas hangulatban lesz részetek. Története fantasztikus Deldroneye Empire-ben játszódik, s a játék végcélja kiszabadítani a királylányt a fogságból. Hogy e szent cél eléréséig mennyi fantasztikusabbnál fantasztikusabb helyszínt kell végigjárni, arra már nem emlékszem. Tavasszal játszottam végig ezt a nagysze-

okozott, de megérte. A játék négylemezes, 32 színű de sajnos 2MB ChipRAM szükséges a futtatásához (A1200).

Aki esetleg egy Zoltic című kalandjátékra akad, annak elárulhatom, az is a R.O.D.

Új névvel és átrajzolt menükkel az Amiga Format Amos-ban játék versenyre nevezett be Lee ezzel az egyedülálló alkotással.

Lee Bamber
'Rockville' Warrington Road
Lower Ince, Wigan, Lancs, WN3 4QG. UK.

Kajko i Kokosz

A fura című lengyel program nem másról szól mint „kis” Asterixről és persze az örökké éhező társáról Obelixről. Ezt a nagyon régi és mármár elfeledett témát most kalandjáték formájában



láthatjuk viszont a Seven Stars kiadásában. Összehasonlítással le is emeltem a polcomon heverő eredeti Asterix játékot, amit a Melbourne House írt 1986-ban! C64-re, de rájöttem, már rég nincs meg az a jó öreg masina. Kár. Visszaemlékezve abban töleg a gyűjtögetésen és az ak-



ción volt a hangsúly, akárcsak a PC-s Asterix társán. Ebben a játékban is a szokásos fű



és virág gyűjtögetés a lényeg (varázssítal), a többi mellékes. A játék nagyon hangulatos és a képregényszerű bevezető képsorok után maga a játék is képregényszerű marad. A program zenéje igen jól „simul” a korhoz és melleleg na-



gyon kellemes. Irányítása, vezérlése hat menüpontból áll, könnyű megtanulni. Obelix barát-

tunk hűségesen követ végig a játékban, még jó hogy nem nekünk kell etetni. A három lemezt elfoglaló játék képei 32 színűek, rajzolója pedig



Janusz Christa. Végezetül megjegyezném, hogy a Hét Csillag közül (Seven Stars) az egyik legalább megtanulhatna angolul.



SEN

Hogy mit is jelent a SEN szó, arról halvány fogalmam sincs, de azt tudom, hogy a prog-



ram az E.K. Avalon (lengyel) csapat Licenceware alkotása. A játék jó része egy te-

metőben játszódik, ebből gondolom könnyen kitalálható a sztorija.

A játék digitalizált képekre épül, sajnos csak 16 színűek (?), ebből adódóan ez a leggyengébb alkotás e sorban. Zeneje és a hangja is elfelejtendő. A kissé lapos történetet mintegy 85 digitalizált kép igyekszik ellensúlyozni, ez néha bizony nem sikerül. A program természetesen ikon vezérelt, ebből is csak négy találha-



tó a kép jobb alsó részén. Irányítása egyszerű, a rejtvények és a logikai feladatok nem igazán nehezek. Így ez a 3 lemezes A500-A1200 játék a könnyen emészthető kategóriába kerül, pár óra alatt végig is játszható, gondolom ezért hagytk ki a save lehetőségét.

Oryland

Most egy, még csak készülődésben levő programot ismertetnék. Északi szomszédaink, a szlovákok dolgoznak ezen a kalandjátékon, ami bennem leginkább Sierra-ás hangulatot idézett fel. A csapat neve Magic System de a lényeg,



hogy angol nyelvű játék. A másik érdekesség, hogy a magyar származású Michael Hegyi, avagy Hegyi Mihály a programozója Pozsonyból. A hagyományos, ikonvezérelt játék története a múltban játszódik, ámbár a sztorit egyelőre homály fedli. Hősünk irányítása, a tárgyak használata itt is a megszokott point 'n' click megoldáshoz tartozik, s hogy minél nagyobb legyen a "játék-

tér" a tárgyaknak, amik természetesen grafikusan jelennek meg, külön ablakot biztosítottak. S hogy a játék ne legyen egyszerű, itt is tudunk tárgyon-tárgyat használni. A grafika 320x256, 32 színű, sajnos nem AGA-s az A500-as tulajdonosok legnagyobb öröme.

A demoverzióban három helyszín kapott helyet, de így is bátran kijelenthetem, jó kis kalandjáték lesz. Egyedül csak az nem tetszett, hogy a pointerrel rámutatott, kiválasztott tárgy nevét nem írja ki a program, s így néha az az érzése az embernek, mintha vak-



MAGIC SYSTEM
Salviova 28
82101 Bratislava
Slovakia
Email: hegyi@elf.stuba.sk



In The Dead Of Night

Erről az érdekes nyomozós-kaland játékról a hírek rovatban már olvashattatok pár sort Bear tollából. A játék az olasz illetőségű Trecision alkotása, ezzel szemben nem csak a „spagetti evők” nyelvét, hanem angol verziót is beépítették. A rendszeres Shareware oldal olvasóinak a Trecision név talán ismerősen tűnhet. Igen, ők írták a Springtime c. szuper jó játékot is. Gondolom ebből rá is jöttek, hogy ez az alkotásuk is Shareware, így végigjátszása csak a regisztrált verzióval lehetséges (10\$). A játék csak három lemezes (A500-A1200). Menürendszere, irányítása és a cselekvés sorozatok végrehajtása igen eredetien van kivitelezve. Logikus és egyszerű a játék kezelése, ámbár néhol értelmetlennek tűnik és egy picit furá. Értelmetlennek és unalmasnak

tartom az Open-Door vagy Use-Door utasításpáros állandó és kötelező használatát, elvégre 1995-öt írunk. Ha beszélgetünk valakivel, akkor a nálunk lévő tárgyakat nem csak megmutatni, hanem odaadni is lehet (csak itt) a jobb gombbal (give-show). A „beszélgető” panel használatát is kissé nehézkesnek találtam a sok-sok almenü miatt. Ennyi hiba nem sok, s ezek néha a profi cégekre is jellemzők (nem csak Amigán). A képek többsége szkennelt (32 színű), a zeneje és hangeffektek minősége nagyon változó.

Mint említettem nyomozós játék, s így logikusan a szereplők kikérdezésén, kifaggatásán van a hangsúly. Mi Mr. Wells-t alakítjuk, a bátor nyomozót. A nyomozás helyszíne elég bizarr, mi több félelmetes, egy heggyetől lévő ház. A téli hóiharban amúgy is elszigetelt ház megközelítését ráadásul egy villám becsapódása is lehetetlen-

né tette, tönkre téve a telefont és a felvonót. Itt ölték meg Diana-t. S hogy ki a gyilkos? Ja, így könnyű lenne!
Trecision
P.O. Box.
16035 Rappallo
Italy

Ezzel tulajdonképpen a bemutatások végére értem, bár biztosra veszem, hogy a cikk leadása óta újabb kalandjátékokkal bővült a lista.

Figyeljetek!

Akinek van kedve magyar nyelvű kalandjátékkal bibelődni, írni, rajzolni, írjon bátran a szerkesztőségbe.

Angier

PINBALL QUEST



Az Amiga és a flipper kapcsolata azt hiszem nyilvánvaló mindenki előtt, hiszen a flipperek történelmét az Amiga kezdte el írni a Pinball Dreams-szel. Az ezt követő hasonló programok között is ez a sorozat volt a minőség legjobb mércéje, és nem nagyon akadott flipper-program, amely le tudta volna defeatolni a csúcsról. Persze akadnak próbálkozások mindkét géptípusra, de ezek nem igazán arattak osztatlan sikert. A most ismertetésre kerülő flipper sem igazán éri el az igen magasra emelt mércét, de azért el lehet vele ütögetni a golyszlít egy darabig.

A The Ultimate Pinball Quest legjellemzőbb tulajdonsága a többképernyős pályarendszer, de sajnos a játék

pályái nincsenek túlbonyolítva bumpyekkel és egyéb target tárgyakkal. Emiatt a program kissé sivárnak tűnik, és egy idő után meglehetősen unalmassá válik (legálábbis számomra). Persze ez nem jelent

igen idegesítőek, mivel rajtuk keresztül a keservesen fellőtt golyó pillanatok alatt vissza tud esni. A bonuspályák: 1: van a Nagy Fej meg a falon oldalt a Kis Fejek. Nagy Fej szájából előtör a Kukac. 2: UFO-szerű dolog közepén + repkedő valamik.

A második (Antarctica) a jégvilágba kalauzol el minket. Itt szerencsére nem kell küzdeni olyan idegesítő dolgokkal mint a karrierista előrejutás, de helyette ott van a nagy és beláthatatlan tér. A tárgyakkal itt is spúrkodtak (copyright by Shoebaron), bumperek helyett pedig jégkristályok vannak, amik a találatok hatására folyamatosan amortizálódnak. Bonusok: 1: fal(jég)törő icenoid. 2: hasonló az előzőhöz, csak dolgokat kell felütni.

Az utolsó a Heavy Metal, mely egy teljesen fém pálya mindenféle mechanikus szerkezettel. Bonus 1: oldalsó alagutakból kell kiütni a pontot jelentő izéket. 2: Körbe-körbe keringő bogycat kell eltalálni.

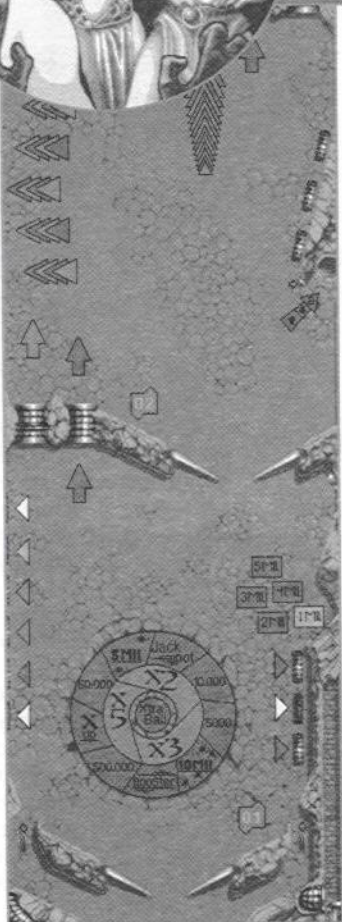
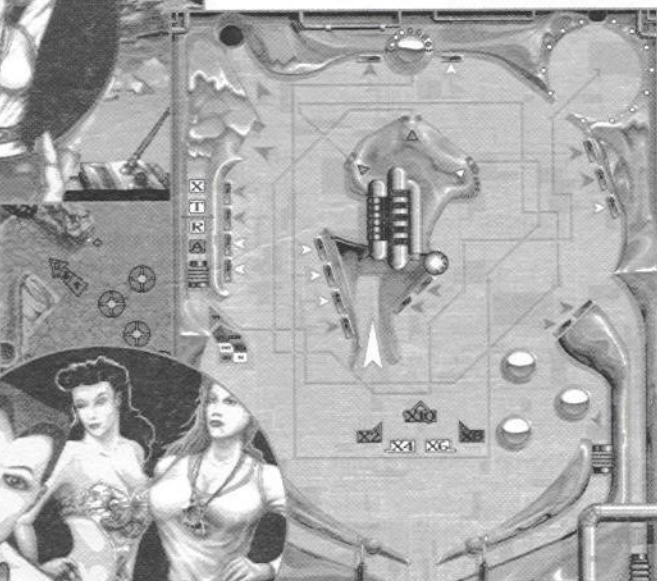
Többet nem igen lehet elmondani eme alkotásról. A golyó mozgása sem olyan szép mint a Pinball sorozatban, a pályák kidolgozottsága pedig igen sokat marad el az általam elvárttól. Előnye, hogy kihasználja a több RAM-ot, így a töltési idő jelentősen lecsökken. Az irányítás megegyezik a fent emlegetett programmal azzal az eltéréssel, hogy a maximum négy játékost a számbillentyűkkel választhatjuk ki. Összefoglalva: szép, szép, de az Amiga azért többre is képes!

M.D.Jon, the Flipper Oetchee

semmit, hiszen ízlések és rúgások között igen eltérő különbségek vannak, így lássunk egy tárgyilagossá ismertetőt.

A proggy három pályát (világot) tartalmaz, amelyeken belül még plusz két-két bonus rész is található. A pályákat játszhatjuk egyenként vagy egymás után is, és sajnos van egy nagy közfelháborodást keltő opció is, nevezetesen az, hogy játszhatunk az összes bonuson (talán csak gyakorló cézzal rakták bele, de így elvesztették a bonus jelentőségét is, mivel nem kell megküzdeni ahhoz, hogy láthassuk őket). Egyébként a bonuspályákat a space-szel behívható optionsban ki is kapcsolhatjuk.

Az első pálya a Wasteland nevet viseli, és ehhez híven nem sok minden található rajta, bár az első szekció (a pálya háromrészes) közepét elfoglaló rúnás szerencsekör igen érdekes látvány. A talaj vörösesbar-na színű, kövekkel és némi kút-tal kiegészítve. Az egyes pályaszekciókat elválasztó kögyűrűk



INTERJÚ

a Gametek két programozójával

Az ECTS forgatagában sikerült elcsípnünk egy villanási időre a Gametek két programozóját, akik a hírekben szereplő Super Street Fighter 2 Turbo, illetve a Star Crusader programok Amiga verzióját készítették. Egy rövid riport erejéig most mi is megismerkedünk a két játékkal, illetve készítőikkel.

Először a SSF2T programozóját faggattuk.



GURU: Mikor kezdtél el programozni és milyen gépeken?

MP: 9 éve ülök a számítógép előtt, kizárólag Commodore gépekkel foglalkoz-



tam, az Amiga 500-ast egy A1200, majd egy CD³² követte. Az első demo korszakot



hamar felváltotta a játékok készítése. Más cégeknek is dolgoztam már, a Gameteknek másfél éve írok programokat. Általában Assembly-t és C-t használok a játékokban.



GURU: Mikor kezdtél hozzá a SSF2T-hoz?

MP: 8 hónappal ezelőtt kaptuk meg az eredeti (arcade) forrásokat (ne felejtjük el, konverzióról van szó!!!). Az eredeti verzió (játéktermi SSF2T) 68000-esben lett írva, ami valamennyire megkönnyítette a konvertálást.

GURU: Hogyan változott a játék grafikája?

MP: A konvertálásnál az eredeti játék grafikáit használtuk nagyon kis átrajzolásal és így lehetséges, hogy a végleges verzió 256-színével kinézetre ugyanolyan mint a játéktermi.

GURU: Nem zavar, hogy a US Gold nemrégiben jelentette meg a Super Street Fighter 2-t?

MP: Nem igazán, mert láttam arcade-on a turbót és tudom, hogy jobb az eredeti turbo mint a sima SSF2. Amúgy meg láttam már régebben a SSF2 previewet és bíztam benne, hogy sikerül jobbat csinálnunk, és úgy átirni az SSF2T-t, hogy az ma-

ximálisan kihasználja az Amiga, CD³²-ben rejlő lehetőségeket.

GURU: Egyébként miben különbözik a SSF2T a SSF2-től?

MP: Az SSF2 és a SSF2T mind a grafikában, mind a játszhatóságban különbözik. Tulajdonképpen a 2 hibáit kijavítva és néhány új grafika hozzáadásával készült az SSF2T.

GURU: Hogyan sikerült a játék?

MP: Kinézetre olyan mint a játéktermi változat. Játszhatósága is nagyon hasonló, de kicsit lassúbb lett. Ezen javítható az esetleges fastram bővítés, vagy turbókártya. Ekkor már cool a játszhatóság.

GURU: Milyen paraméterei vannak az A1200-as verzióknak, tényleg 11 lemezt foglal el?



MP: Igen, a game 11 lemez lett, még nem láttunk Amigán hasonló terjedelmű verekedős játékot. Ez a rengeteg 256 színű grafika és az ugyanolyan minőségű intro miatt van (installálva 13 mega, lemeztől nem fut, mert a töltési idő több lenne mint a játszási idő).

GURU: Zeneileg ki van használva a CD³² korongja?

MP: A CD³²-es verzió 45 audiotrackot (64 percnyi zene) tartalmaz. Minden pályának, minden megnyerésnek különböző a zenéje, de ezenkívül a toplista, címkép, intro is külön zenét kapott.





Következzen most néhány rövid kérdés a *Star Crusader*-rel kapcsolatban.

GURU: Te is olyan régen nyúzd a számítógépet?

CC: Én pont 8 éve ismerkedtem meg a számítógéppel, előéletem nagyon hasonló MP-hez. A demo korszak nagyon hamar véget ért, azután jöttek a játékok. Én csak 1 éve szerepelek Gametek színeiben.

GURU: Meséj valamit a SC kódjáról!

CC: A PC-s verziót konvertáltuk át. A játék C-ben volt írva, a sebességekritikus dolgok (video library, 3d calc) voltak csak assemblyben. Először texturásan kezdtük el a játékot (a megrendelő kérésére), de miután rájöttek, hogy nem lenne igazán jó a speed, akkor újrateztük. Most a 3D engine egy stencil-vektor technikát használ. A játék a hasonló kategóriájú játékoknál egy kicsit lassabb a C miatt, illetve olyan dolgok miatt, amiket PC-n meg lehetett engedni, de itt nem nagyon.



GURU: Grafika?

CC: Ahol lehetett, az eredeti PC-s grafikákat használtuk, de a 3D-s rész nem 256 színű. A stencil technika segítségével elég sok szint ki tudunk azért hozni a játékból.

GURU: Ez is egy gígalomán alkotás lesz?

CC: A harddisk-es verzió 10 lemeztől installálható, sajnos egy csomó dol-

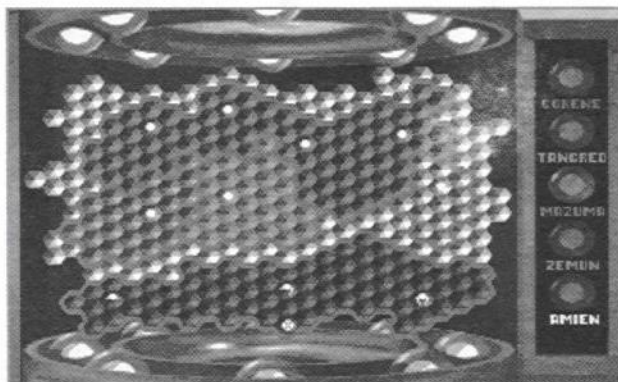
got ki kellett hagyni, a lemezkapacitás és a megkötött lemezszám miatt. A CD-s verzió mindent tartalmaz amit a PC-s CD verzió, 300 Mbyte helyet foglal, az összes mission briefing-et elmondja a gép (színszek működtek közre a készítésnél), illetve ray-trace-animáció hegyek, átvezető scriptek meg ilyenek.

GURU: Tulajdonképpen milyen jellegű játék a SC?



CC: 3D-s shoot'em up game, stratégiai elemekkel. Küldetéseket kapunk, amelyeket teljesíteniünk kell/illik. Nem kell megnyernünk min-

CC: A hangeffekteket egy az egyben konvertáltuk, de zene nincs memóriagon-dok miatt, illetve azért, mert a general-midi dolgokat nem tudtuk áthozni. Sajnos a hardware nem igazán támogatja ezeket a formátumokat.



GURU: Végigjátszottad a PC-s verziót?

CC: Elég sokat játszottam vele, de nem nyomtam végig. Az amigás verziót természetesen végig küzdöttem.

GURU: Köszönjük az interjút, sok sikert a játékokhoz!

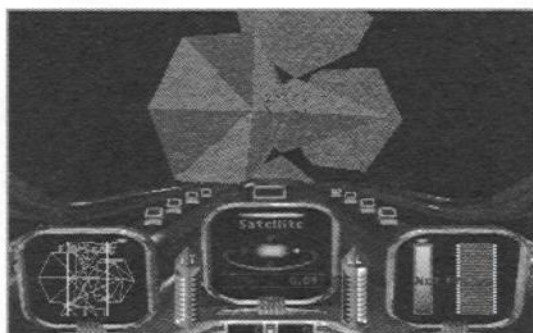
MP & CC: Mi is köszönjük, rohanunk a Gametekhez mert volt ott két szöke bombázó...



den küldetést a végső győzelemhez.

Következzen most néhány villámkérdés, melyre mindkét fiatalember válaszolt:

GURU: Hogyan sikerült a zenei konverzió?



	MP	CC
Zene:	DJ Bobo, Vangelis	Prodigy, Metallica
Sport:	Kódolás, úszás, röpi	Alvás
Film:	Speed, Net	Speed, Pulp Fiction,
Színész:	Wesley Snipes	Jim Carrey, Horst Tappert
Színésznő:	Sandra Bullock	Sandra Bullock
Étel:	Andie McDowell	
Ital:	lasagne	pizza
Kedvenc figura:	milk, Cherry Coke	bieeeeeemmm!
Egy cég, aminél szívesen dolgoznátok:	Garfield	Beavis & Buttthead
Kedvenc számítógép:	Virgin IE	Skavanger
Kedvenc konzol:	Plus/4	Amiga
Kedvenc Amiga demo:	PS-X	PS-X
Kedvenc PC demo:	Love, Budbrain MD	Nexus 7, Hardwired
Kedvenc játék:	Wonders of the WORLD	Wonders of the WORLD
Velemény a Win '95-ről:	Sonic xxx	Panzer Dragoon, StarDust
Kedvenc autód:	GigaCool! (hi billi!)	„Kiaakozza a PC-ben rejlő rejtett erőforásokat”
Jogositvány:	Chrysler	Kitt
	Akad.	Nekem???

MANAGEREK

Mint a múltkoriban már mondtam, a Manager-programokról írni nehéz feladat, hiszen nem lehet egyszerre ismertetni a profiknak és egy leírásban elmagyarázni mindent a kevésbé hozzáértőknek. Mivel itt most három ilyen jellegű programról van szó, így lehetetlenség minden menüpontot és opciót megfellelő

kodni minket. A támogatott csapatok mind az olasz A és B osztályból kerültek bele a játékba, ezek pedig:

Olasz A: Milan, Roma, Torino, Foggia, Padova, Brescia, Genoa, Cremonese, Cagliari, Fiorentina, Napoli, Parma, Sampdoria, Reggina, Juventus, Lazio, Inter Milan, Bari.

Worst Discipline, Average Ratings, M/O/M Awards, Team Form Guide, Average Gates, Manager Scores, Manager Ranking, Manager Salary, Hall of Fame, Monthly Awards.

Fixture Info: Last Results, Next Fixtures, Next Italian Cup, Next Anglo-Ital, Next UEFA, Next Cup Winners, Next European, Next Playoffs, Group Tables, Euro Seedings, Past Winners.

Find Player: érdekes menüpont, mivel játékosokat kereshetünk mindenféle index szerint. Position, Country, Requirements (passing, tackling stb.), Approx Value, Status, Division, Age.

Board Resign: Confidence/Resign.

Game Options: a programban található 4(!) kép színpalettáját és világosságát állíthatjuk.

Ennyi. Ez a program engem néhol egy játékos-adatbáziskezelőre emlékeztet. Egyszerűnek tűnő, képileg és grafikaiag nem igazán támogatott játék.

Transfer News

Week 1

PLAYER	FROM	TO	FEE
R. MUZZI	ROMA	LAZIO	1500K
V. VIGNOLI	<SERIE-C1B>	PIACENZA	600K
D. BORTOLUZZI	VENEZIA	INTER MILAN	1200K
M. FERRANTE	PERUGIA	TORINO	1300K
F. CARUSO	F. ANDRIA	LECCE	450K
P. BALDIEREI	LECCE	BRESCIA	700K
L. LEONE	<SERIE-C1A>	PERUGIA	150K
V. LASALANDRA	UDINESE	NAPOLI	150K
D. BALLI	<SERIE-C1A>	PESCARA	450K
A. VALOTI	VERONA	SAMPDORIA	300K
J. PIERRE PAPIN	<GERMANY>	PARMA	1100K
V. ROSATI	PERUGIA	LECCE	200K
R. SPERANZA	GENOA	VICENZA	450K
L. RUSSO	<SERIE-C1B>	PIACENZA	400K
G. LO POLITO	<SERIE-C1A>	JUVENTUS	700K

mélységben kielemezni, így maradt az ismertetés. A kezdő managereknek azt tudom javasolni, hogy nézegessék át az előző Gurukban szereplő leírásokat, mivel elég sok közös pont található a játékok között.

Championship Manager Italia '95

Mint a nevéből is kitűnik, e program az olasz labdarúgásba enged bekontár-

Olasz B: Verona, Ancona, Acsoli, Undiese, Perugia, Salernitana, Palermo, Cosenza, Lucchese, Acireale, Pescara, Cesena, Venezia, Piacenza, F. Andria, Chievo V., Atalanta, Como, Lecce, Vicenza.

Kezdésként választhatunk New Game-t, Continue Season-t és Quick Start-ot is. A Help részletesen elmagyarázza ezeknek a jelentését. A New Game-nél kiválasztható, hogy '94-'95-ös vagy kitalált játékosokkal kívánunk játszani, a játékosok száma (1-4) és a Demo Game opció. Quick Start-nál egyenesen belerépülünk a játék karjaiba. Cselekedeteinket a következő menükkel és almenükkel tudjuk irányítani:

Continue Season: beállításaink után ezzel kérhetünk „következő kört”.

Club Details: a csapatokról szolgáltat ki-merítő mennyiségű infót.

Arrange Friendly: kihívás barátságos meccsre.

Manager Jobs: ezen belül Manager History, Job News és az Add Manager, amivel új játékos tud beszállni (mint a new game-nél).

National Squads: semmi különleges.

View Tables: lássuk a menüözönt. League Tables, Group Tables, Top Goalscorers,



Team Manager

Megnyerően indul eme program, és ami számomra plusz: igen jó és lendületes zenével rendelkezik (de csak az introban). Kezdetben vala a kiválasztás, miszerint angolországbeli vagy pedig olasz csapatokat akarunk favorizálni (72



NAME	A. Bazzani	CHARACTER	Passive
CLUB	ACQUARO	ACHIEVING	6
AGE	28	POSITION	1
CONTRACT	1	STATUS	3
WAGE	1000	ATTITUDE	3
LIKES	100	CHARISMA	1
POSITION	Defender		
MANAGER	1000		
THIS YEAR		LAST SEASON	
WINS	0	WINS	1
AVG	0.00	AVG	1.50
		CHOOSE	
		AVG	3.00

TIME: 10

YORK 0 LIVERPOOL 0
...ATTACKING...

angol és ugyanennyi olasz csapat közül válogathatunk kedvünkre).

A főképernyőre kerülve láthatjuk, hogy hányadik hét van és azt, hogy kivel lesz a következő meccsünk. A választható dolgok:

Team: itt van a csapatunk. Kioszthatjuk a mekszámokat, beállíthatjuk a felállást, a fickó nevére nyomva táblázatos formában szemlélhetjük eredményeit és adatait (név, klub, szerződés, összefoglaló táblázatok). Ha meguntuk, eladhatjuk a Sella a kijelzett értékben. Alul: Opponents, Formations, Goals, AV (Average) Ratings.

Market: játékospiac (kérek 1.5 kg lipceit). Mindegyik division (vagy olasz osztály) képviseltetve van. A klub és a játékos kiválasztása után jön az alku-képernyő, ahol a játékos adatainak vizsgálata mellett az igényeket és a kínálatokat is egymáshoz lehet igazítani.

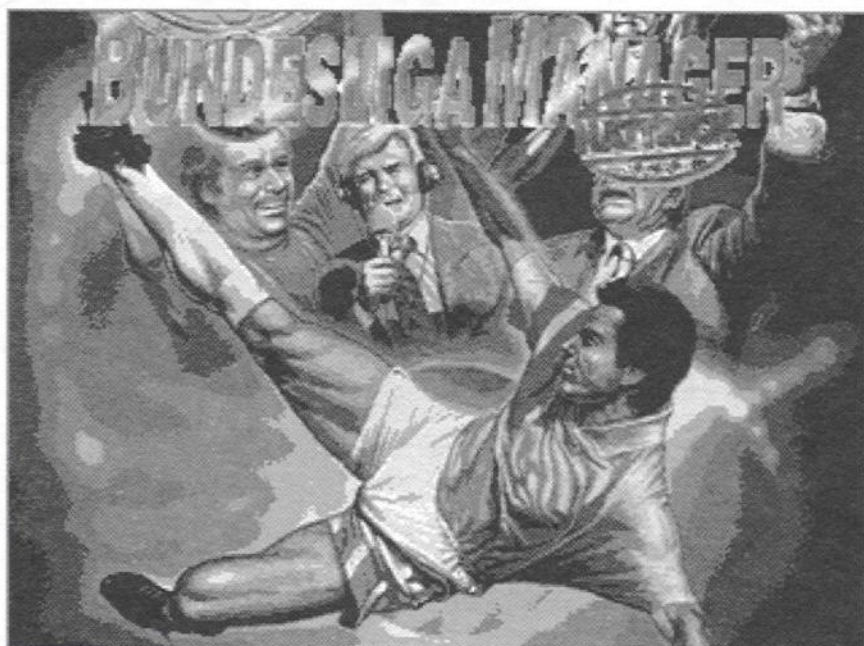
Match: Itt játszathatjuk le a géppel az aktuális meccsünket. Betöltődik egy stadion állóképe és a játék pillanatnyi állását szö-

veges formában követhetjük nyomon. Meccs után statisztikát kapunk.

Club: Bevételek és kiadások. Bevételek: Attendance Money, Sponsor, Sale of Players. Kiadások: Wages, Players Bought, Taxes, General Costs. Alul láthatjuk az egyenlegünket. Még jobban alul a Tran(sfers)nél a fizetéseket kísérhetjük figyelemmel, valamint ha meguntuk edzőnket akkor újat nevezhetünk ki helyette (Appoint Team Coach). Az info a klubról ad információt.

Championship: Average Ratings, Top Goalscores, View Tables, Today Results.

Ez idáig a legegyszerűbbnek tűnő managerproggi, hiszen csak egy lemez és nem is nagyon tudunk eltévedni az opciók és menüpontok sűrűjében. Maga a játék grafikailag sem egy túldesignelt do-



log, mindenesetre legalább ízlésesen válogatták össze a színeket.

Végezetül egy valóban csak ismertető a Bundesliga Manager-ről. Ez egyike a legprofibb és legszebb managereknek, csak egy hátránya van: németül kommunikál a külvilággal (biztos lesz angol is). Már az intro is érzékelteti, hogy valami készül, hiszen kevés managerprogramban van focizó törpe. Kezdekor még feltűnik egy ismert műholdcsatorna logója is, és ez még csak jobban sejteti, hogy nem egy összecsapott munkáról van itt szó. Az általam megvizsgált példány csak 32 színű volt, mégis (a 32 színhez képest) gyönyörűen nézett ki. Zene van az intro és a játék alatt is egyaránt, és egész jól meg van komponálva. Előzetesként itt van néhány kép, mert biztosan nem menekültök meg az angol változattól!

M.D.Jon

DreamWeb

Álmaidban az álmháló szövédéken utazol, mint mindenki más. Az álmháló hét ember uralja. Azonban ők sem tagadhatják meg mivoltukat, hibázhatnak, mint bárki más. A gonosz erők behatoltak a háló rendszerébe és átvették az irányítást. Mind a hét metszéspont gonosz emberek birtokába került... A közelgő katasztrófát csak egyvalaki akadályozhatja meg, a kiválasztott: Ryan.

Most elég nehéz helyzetben vagyok. Egyrészt, mert mostanáig Shaggy Bombastic című albumát hallgattam, most pedig áttértem a Kispál és a Borzra, de ez most abszolút nem tartozik ide (Mi lehet, öt betű és a szívhez szól...?). Másrészt, mert erről a programról Jetsky & Rainbird már megeresztett egy bombaszlikus leírást a PC GURU 1995/5. számában. Viszont megjött az Amiga verzió, amit nem hagyhatunk szó nélkül!

Ami a teljes leírásból kimaradt, az körülbelül megtöltene egy egész karaktert, így magáról a történetről, ha megengeditek csak nagyon vázlatosan regélnék (és a végén mindenki összeáll egy képé...). Biztosan kitaláltátok, hogy az egy személyes kalandjátékban Ryant fogjuk alakítani. A rémálomnak is beillő küldetéseinkben le kell gyilkolnunk azt a bizonyos hét embert... A megoldáshoz elég nagy segítséget nyújt a játékhoz mellékelt napló: Diary of a (Mad?) Man. Érdekes elsőként ezt elolvasni, a többi már adja magát, ha meg mégsem, akkor ott a már említett cikk. Ennyi.

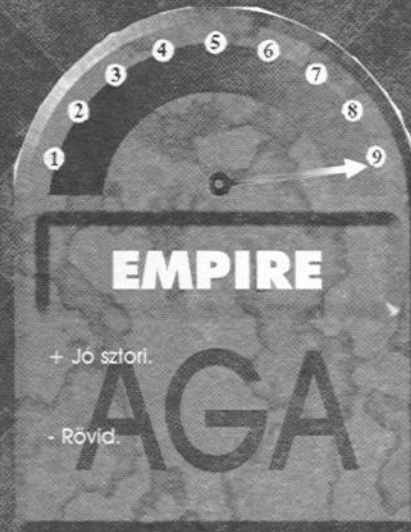
A játék kezelése rendkívül egyszerű. A képernyő felső részén elhelyezkedő üzenetablakban az aktuális helyszínről kapunk tömör információkat. Mellette kikapcsolhatjuk a zoom opciót és megtaláljuk a lemezkezeléshez kapcsolódó funkciókat. A kurzorral kijelölt helyszín kinagyított képe a bal alsó ablakban látható. Ryan csak azokat a tárgyakat tudja megsejteni és eltenni, amelyek relatív közel vannak hozzá, ezért nem árt odacaplatni... Az Examine parancs kiadása után egy új ablak jelenik meg, ahol elolvashatjuk a fontosabb jellemzőket és helyből eltehetjük az adott stuffot. Esetleg megjelenhet még olyan, hogy use vagy open. A funkciójuk elég egyértelmű. A Ryannél levő tárgyakat a képernyő bal oldalán látható mellkép kabátjára klikkelve kérheted ki. A

fiatalember szemével pedig lehet körülnézni... Ebbe a néhány sorba tökéletesen belefér mindaz, amit a játék kezeléséhez tudni kell.

A Dreamweb meglepően jó játék a kevésbé fényes grafika ellenére is. A történet, valamint a szálak felgombolyítása igazán élvezetes nemcsak a kezdő, de a veterán kalandozók számára is. Egyetlen hibája, hogy egy kicsit rövidre sikeredett...

Csak egy álom volt! De annyira valóságosnak tűnt... Ugye csak egy álom volt?

Lily



DRAKULA

Egy kis kocsmában kezdődött. Jon tudta, hogy ezúttal igazak a mesék Drakula kastélyáról és bár rettegett a reá váró borzalmaktól tudta jól, csak ő képes megállítani a veszedelmet, mely örökre megváltoztathatja e látható világ sorsát.

Elindultam a folyosón, mely falán szarvasfejek bámultak le rám csillogó üvegszemekkel, mintha szomor-kodnának elkerülhetetlen sorsom felett. Csak későn vettem észre a patkányt, mely hihetetlenül gyorsan bukkant elő a semmiből és apró fogait a lábamba mélyesztette. Sikoltva rúgtam bele a büzös kreatúrába, mely undort keltő hangon mállott szét darabjaira. Még megijedni sem volt időm, amikor óriás vérszívó denevér csapódott arcomnak, belemarva a nyakamba és máris tovaszapkodott vítorlaszerű szárnyaival. Továbbmentem a ház belseje felé, kihörpintve a földön talált vérrel teli serlegeket, melyek játékonan pótolták a támadások miatt elvesztett véreimet, mely földöntúli ellenfeleim étvágyát csillapította. A szobák és folyosók berendezése kissé egyhangú volt, az építők egykoron valószínűleg figyelembe vették a töltési idő csökkentését is. Lassan megszoktam az örült kreolok és rágcálók támadásait és hidegen pusztítottam őket, amiben segítségemre voltak a keresztek, melyektől a lények pillanatok alatt elenyésztek. Amikor szétrúgtam az utolsó koporsót is, szinte meghaltam a rémülettől, mert megjelent egy drakula menyasszonyai közül, hogy végleg elpusztítson. Szerencsére még maradt a kereszt szent erejéből, amivel visszavertem őt, elkerülve ezzel teljes megsemmisülésemet. Mi jöhet még ez után?

Jon egy igen fárasztó utazás után egy misztikus országúton, két nap múlva megközelítette Drakula kastélyát, melynél néhány koporsót latolt lángolni.

Nos igen, bejutottam a gróf várába, mely homályosan emelkedett az ég felé. A falak szürke kövekből voltak, melyek csak fokozták félelmeimet. A keresztet

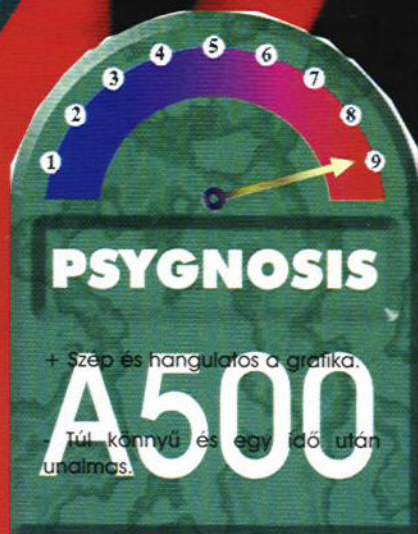
vált. A mennyezetről leereszkedő óriási és gusztustalan pókokat kerülgetve végül is megsemmisítettem az utolsó koporsót és a megjelenő lényt is.

Jon úgy határozott, hogy talán ennyi elég a pályák leírásából és inkább elmondja az ő személyes véleményét.

Mit is mondhatnék, hiszen a Drakulát a Psychosis adta ki, és ez már önmagában egy minőség-meghatározó tényező. Szegény öreg gróf elégedett lehet, hogy állandóan az ő félelmetes történetét dolgozzák fel mindenféle filmekben és számítógép-játékokban, de sajnos ma az X-Tro-k, UFO-k és Pince Nyamnyam-ok korában kissé nevetségesnek tűnik a harapós öregúr és megfertőzöttetek legendája. A játék hangulata jó, a grafika valamenynyire segít a beleélésben, de nagyon sokáig nem igen tud lekötni az efféle mászka. Felszedni a kulcsokat, kinyitni az ajtókat, szétrugdálni a koporsókat és defeatelni az ellenséget nem a hosszú távú szórakozás előfeltétele, de a Drakula azért előkelő helyet foglal el a hasonló játékok között.

M.D.Jon & Dr. Akula

szorongatva mentem előre, amikor egy nagy szárnyas démon jelent meg előttem, de szerencsére félelmetesebb volt a kinézete mint a hatalma. A féltélen és hátulról támadó patkányok állandó rugdosása annyira lekötötte a figyelmemet, hogy csak későn vettem észre az élőhalottat, amint kezelt kinyúlva közeledett felém. Belekapott a nyakamba, de a félelem megsokszorozta az erőmet és hatalmasat ütöttem hideg, rothadó testére, amely egy pillanattal később semmivé



BUBBLEGUN

Íme, itt van Sűsű a sárkány! Hogy még rettenetesebb legyen, magához vett egy szuper fegyvert, a Buborékpuskát, amely elsősorban mozgó orrú törpék és csigák ellen hatásos. Na de miért kellene likvidálni ezeket a szeretetreméltó lényeket? Várjunk csak, ki mondta azt, hogy ezeket szeretni kell? A kis sárkány biztosan nem, hiszen ahogy hozzáér ezekhez a lényekhez, azon nyomban fogyni kezd az ereje, és ha az teljesen elfogy, akkor bizony lőttek. Én sem mondtam ezt meg a Döme sem, hiszen az elején még úgy nézett ki, hogy egy aranyos játékba csöppentünk, csak hát jött a mozgó orrú törpe meg a csiga...



Még jó hogy ott van a sárkányka is meg a buborékstukkere, amiből persze rögvést elfogyott a munició. Szerencsére könnyen pótolható, hiszen a pályán sok egyéb mellett töltény is található kék gömb (talán rágógumi) képében. De vigyázz! Ha egy gonosz buborékba zártál azonnal ugorj rá, mert kiszabadulva tovább folytatja dicstelen pályafutását. A gyümölcsöket a pontszámaid miatt érdemes gyűjteni, az óra jelet pedig azért, hogy

valamivel több idő álljon rendelkezésre feladatod végrehajtásához.

Ellen pedig van bőven, hiszen az említettek kívül ott van még a kacsá meg a madár, egér és hangya, fali köpködő és koponya, ki a földön van és egyre gonoszabb. De ne hidd, hogy ennyi az egész, mert később lesz még

mindenféle egyéb is!

Ez a bubblegun, melytől ne várj szuper grafikai megoldásokat vagy azt, hogy kielégítheted vele aberrált rombolási hajlamaidat, mert ez egy tipikusan aranyos és kedves játék az alóbb korosztálynak vagy esetleg azoknak

a nagyobbaknak, kikből még nem vett ki a kis zöld sárkányok iránti szeretet.



A játék kezelése nem támaszt nagy követelményeket, a fontosabb dolgok (erő, töltény, idő) mind egyértelműen láthatók a képernyő tetején, a billentyűzetten pedig csak a P gombbal tudunk kezdeni valamit (pause). Nekem az ilyen jellegű kedves játékok mindig az ős C16-os korszakomat juttatják eszembe, amikor még a játékokat nem csak a látvánnyal akarták játszhatóvá tenni, hanem inkább az egyéni hangulattal és jellegzetes grafikai elemekkel, melyek legálább külön egyéniséget adtak a játékoknak.

A kis zöld sárkányok barátja

M.D.Jon



Bizony bizony, mondom néktek, hogy nem szabad a külső után ítéletet mondani, hiszen már a harmadik pályán is érezhető az, hogy itt bizony fel kell kötnünk a joystickot. És nem csak a törpe meg a csiga miatt, hanem az idő is sürget minket, és ha letelik a pályára kiszabott idő, akkor megjelenik a nagy időmérő is, és máris kezdetjük előről a pályát.

Pedig mi csak ki akarunk menni az exiten, ami persze zárva volt. Ahhoz pedig hogy kinyíljon, össze kellett szedni az azonos színű jeleket és beledobni a velük meg egyező színű ládába, amiből egy hiányzó jelet vagy pedig magát az exitet nyitó kulcsocskát kaptuk meg! Csak ne lett volna ott a törpe meg a csiga...



Voyages of Discovery

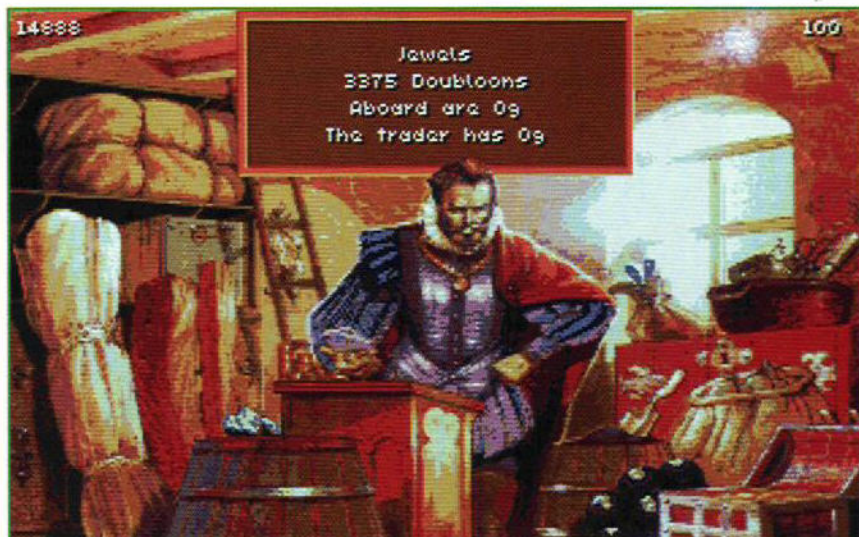
Szinte kimeríthetetlennek látszik a korabeli hajózással és a kereskedelemmel kapcsolatos ötletek és megvalósítások tárháza, legalábbis úgy tűnik mostanában. A következőkben ismertetésre kerülő program is ennek a korántsem rossz témának hódol, bár mint látni fogjuk, egy pár dolog nem igazán nyerte el a tetszésemet a programmal kapcsolatban.

Az alapvető szituáció ismert, végy egy nagy hajózási korszakot, válassz ki egy-két ismert hajóst/felfedezőt, szemelj ki néhány ellenfelet, építs fel egy nagyjából korabeli világot és mindezt fűszerezd némi grafikával és kóddal. Ennél persze azért sokkal bonyolultabb egy ilyen jellegű játékot elkészíteni, azonban a VOD kiváló, vagy éppen elrettentő példája annak, hogy összedobálva is meg lehet alkotni egy ilyen jellegű gamet.



Feladatunk a játékban nagyon egyszerű lesz. Némi anyaggal felszerelve egy hazai kikötőből indulva kell meghódítanunk a program által generált világot, mindezt úgy, hogy közben az ellenfeleink és a természet csapásait kivédjük. Fogjunk tehát bele a hajózássba, lássuk hogy is lehet boldogulni a programmal.

Induláskor mindössze ki kell választanunk, hogy melyik ismert személyiséggel



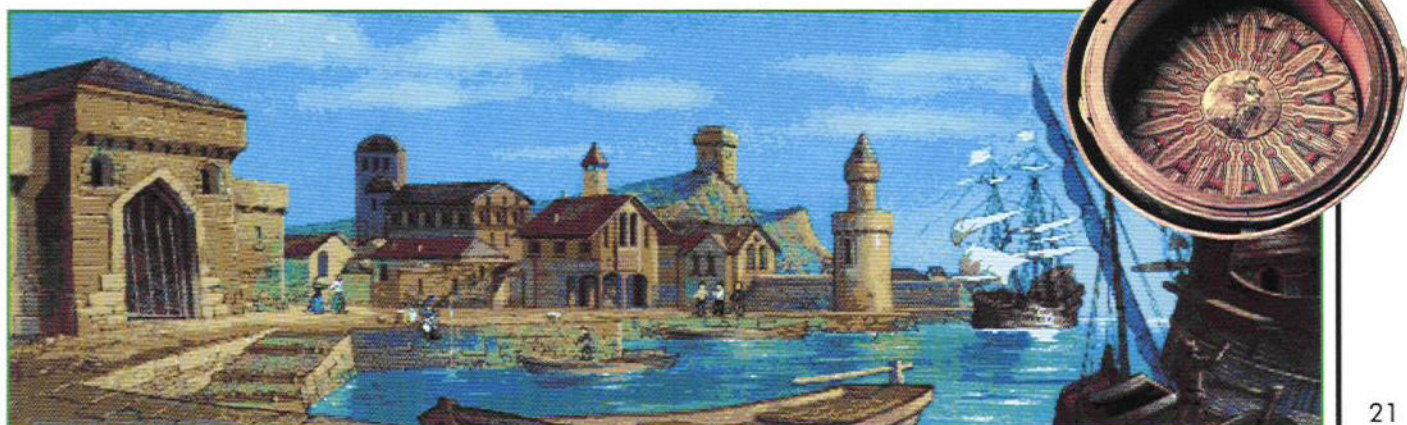
kívánunk játszani, valamint ellenfeleinket is itt állíthatjuk be. Mivel 5 személy közül választhatunk, így nem nehéz kitalálni, hogy maximum 4, minimum 1 ellenfelünk lesz a hajózással. Első nekifutásra érdemes csak 1 ellenfelet beállítani, mert a későbbiekben nagyon megbánjuk ha nem így tesszük. Én úgy vettem észre, hogy a több ellentél nagyon kis mértékben foglalkozik egymással, inkább mindeki a mi életünket sanyargatja.

A játék főképernyője egy rendkívül egyszerű felület. A bal oldalon találhatjuk az éppen aktuális város/hajó/csoport kis képét, illetve ezek alatt az egység jellemzőit. A teljes jobb oldalt a térkép foglalja el. A térképet a kurzor nyílakkal tudjuk mozgatni, míg az egységünket (már persze ha mozgathatóról van szó) a



numerikus billentyűzettel vezérelhetjük a haladásban. Az éppen aktuális egység villog a térképen, más egységet kétszeri bal kattintással tudunk kiválasztani. Ha egy egységgel már nem tudunk semmit kezdeni (pl. mozogtunk már), akkor a gép automatikusan a következőre ugrik.

Mielőtt belefognánk a konkrét menüpontok és lehetőségek ismertetésébe, lássuk az alapfelépítést ami nélkülözhetetlen a játékban. Először a hajókkal kell megismerkednünk, mivel ezek nélkül ki sem mozdulhatunk a szigetről. Egy hajó elindításához szükségünk van emberekre (crew), ivóvízre (water), élelemre (food), valamint pénzre (dublon). Ha ezekből pakoltunk be a hajóra, akkor máris indulhatunk. Természetesen ezek csak az alapvető dolgok, hiszen ilyenkor még semmilyen kereskedelmi áru, vagy éppen katonaság nincs a hajón. Első lépésként felpakoljuk a ha-



jóra a már említett dolgokat és nekivágunk a tengereknek. Mivel a játék körökre van osztva, minden körben meg van határozva a hajónk élelem és víz fogyasztása, valamint az, hogy hány lépést tud megtenni egy kör alatt (egyébként ezek az alapelvek érvényesek az egyéb mozgatható egységekre is). Nagyon fontos, hogy figyelemmel kísérjük, a készleteink segítségével hány kört tudunk lebonyolítani, mert ha ezt nem nézzük, előfordulhat, hogy a tenger közepén elfogy a kaja és a hajó ott ragad a nagy semmiben.



Induláskor a fő feladatunk az, hogy találjunk egy új szárazföldet és azon egy gyenge települést (kis sátor). Ha ez megvan, akkor a velünk lévő emberek egy részét (lehetőleg a hajón minimum annyi maradjon, hogy tudjuk irányítani), illetve az ellátásukhoz szükséges pénzt, vizet és kaját kipakoljuk. A kipakolásnál egyszerűen a hajón megjelenő új ikont mozgassuk a település ikonjára. Extrém esetben előfordulhat, hogy ellenáll ne-



künk a bennszülött lakosság, ilyenkor nem árt az az elővigyázatosság, hogy induláskor már bekészítünk a hajóba legalább egy katonát (gyalogos is jó). Ezután két részre oszlik a feladatunk. A hajóval egészen addig folyamatosan el kell látnunk a telepéseket élelemmel, amíg nem válnak önellátóvá. A másik feladatunk pedig értelemszerűen az lesz, hogy felépítsük a várost és elkezdjük termelni a javakat. Ha beindult az üzlet és értékesíteni tudjuk a megtermelt vagy kitermelt dolgokat (és így kissé gyarapodik a kassza), akkor már gondolhatunk arra, hogy bővítsük a hajóparkot és új területek után kutassunk, vagy éppen támadgassuk a felbukkanó

hajókat. A legnehezebb valószínűleg az a játékban, hogy borzasztóan kevés pénzzel indulunk, el és az árak szentelenül magasak. Valószínűnek tartom, hogy ez nem véletlen, mert ha jobban el lennénk látva, akkor nagyon hamar fel tudnánk fejlődni, így azonban néha elég kilátástalan a helyzetünk. A játék elején nagyon fogunk káromkodni, amikor megtapasztaljuk, hogy a rendelkezésre álló hajók milyen kevés raktérrel rendelkeznek. Nem igazán értettem, hogy a hajóra pakolható katonák száma milyen összefüggés-



ben van a raktérbe kerülő árukkal (legalábbis akkor, amikor kb. 20 t áru helyére

tudunk berakni egy gyalogost), bár ez néhány fegyvertípusnál (pl. katapult) értendő. Mindenesetre nagyon meg kell gondolnunk, hogy mit rakunk a hajóra, mert nagyon hamar elfogy a kiszemelt raktér. Addig nem is nagyon érdemes próbálkoznunk területek elfoglalásával, vagy éppen hajók megtámadásával, amíg nem kaparunk össze egy normális



sereget, ugyanis ellenfeleink iszonyúan erősek hozzánk képest. Ahogy van rá lehetőségünk, fejlesszük állományunkat és próbáljunk meg investálni a kutatásba, mert csak így juthatunk hozzá igazán dögös fegyverekhez. Nagyon vigyázunk arra, hogy jelentkezzen időnként a csapatunkba kicsapott kalózok is. Elképzelhető, hogy hasznosnak bizonyulnak, azonban

nekem csak negatív tapasztalataim vannak velük kapcsolatban. A játék elején csak használt hajókat tudunk majd vásárolni, azonban a későbbiekben nem árt ha új fajtákra is beruházunk, mert csak így tudunk lépést tartani az ellenteleinkkel.

Tömören ennyi lett volna az induláshoz szükséges jó tanácsok serege, következzen most a szárazabb rész, hogy mit és hogyan tudunk elérni a játékban:

Main menü

A legfontosabb itt a Home Port menüpont, ahol gyakorlatilag a

játék elején (mivel ilyenkor még csak egy kikötőnk van) innen vezérelhetjük a tevékenységünket. Különböző

épületeket találhatunk itt, melyek a következők (jobb kattintásra bármelyik helyszínről, illetve tevékenységből ki tudunk lépni):

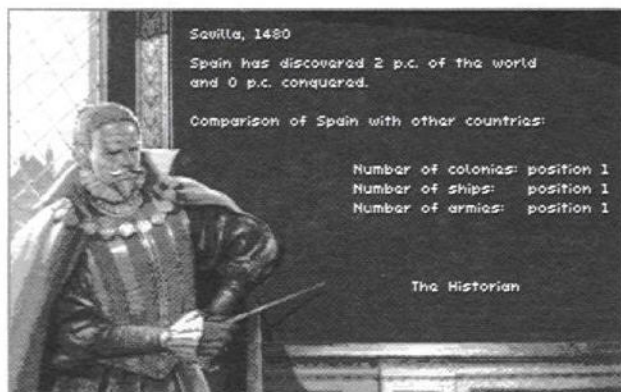
- **Shipyard:** Hajóinkkal kapcsolatos dolgokat intézhetjük itt. Lehetősé-

günk van új hajót építtetni (*Build*), vagy éppen használt hajót vásárolni (*Used Ships*). Ha meguntuk a hajónkat akkor el is adhatjuk (*Sale*) vagy ha szükséges, akkor megjavíthatjuk (*Repair*). Külön extra-ként itt szerelhetjük fel ágyúkkal a hajóinkat (*Cannons*). Ha ezt megtesszük, akkor a későbbiekben golyórói és puskaporral is gondoskodnunk kell ha azt akarjuk, hogy üzemképes legyen a dolog.

- **Trade:** Mivel nagy szerepet kap a kereskedelem a játékban, így nem is csodál-



kozunk majd rajta, hogy milyen bőséges ellátást kapunk a különböző javakból a kereskedőnél. Van itt mi szem szájnak ingere, csak válogatnunk kell. A képernyő jobb felső sarkában a rendelkezésünkre



álló szabad raktárkapacitást láthatjuk, gyakorlatilag ezt érdemes figyelni, meg persze a pénztárcánkat. Ha eladni akarunk, akkor nincs más dolgunk mint hogy a kereskedő alakjára kattintva a Buy feliratot Sell-re cseréljük át.

- **Office:** Inkább statisztikai célt szolgál a menüpont, a rendelkezésünkre álló pénzmennyiséget, a kolóniákat, hajókat és fegyveres egységek számát követhetjük itt nyomon.

- **Banker:** Mint azt nagyjából sejtettük, a bankban lehet a pénzügyi dolgokat elintézni. A Credit pontnál hitelt vehetünk fel (szükségünk is lesz rá), míg a Transfer segítségével a pénz mozgását végezhetjük el a kikötő és a hajók között.

- **Historian:** Ha valami olyat szeretnénk elérni, amit nem tudnak pillanatnyilag nyújtani nekünk a kereskedők, akkor kényte-



lenek vagyunk fejleszteni. Ennél a pontnál nyílik erre lehetőségünk. Új hajótípusokra vagy fegyverekre fordíthatunk itt némi pénzt, de ne várjunk nagyon gyorsan eredményt a dologtól.

- **Pub:** Némi ember állományra is szükségünk lesz a hódításokhoz és mi sem természetesebb, mint hogy a kocsmába betérve tesszük ezt. A legalapvetőbb a legénység (crew) beszerzése. Ezután következhet csak a katonaság (soldiers) fejlesztése. Több fegyvernemből is választhatunk (cavalry - lovasság, Infantry - gyalogság, Artillery - tüzérség), de értelem szerűen a felsorolások a kifejlesztések

után bővíteni fognak. Igen húzós árai vannak a katonaságnak, így nem árt ha jól odafigyelünk, hogy mit és mennyit állítunk hadrendbe, annál is inkább, mert minden katonának (legénységnek is!) bért kell fizetnünk. Találkozhatunk még a kocsmában az öreg jól értesült tengerésszel (old sailor), kitől némi juttatás ellenében hasznos infokat szerezhetünk. Időnként feltűnik a már emlegetett kalóz (pirate) alakja is, kit szintén hozzácsaphatunk a legénységhez.

Information: Ebben a főmenüpontban a különböző javaink állását tekinthetjük

meg.

Az info mindig a kiválasztott egységre vonatkozik. Tudomást szerezhetünk itt a rendelkezésünkre álló készletekről, az emberállományról, vagy akár a megtermelt árutételesekről.

Orders: Ez talán a másik legbonyolultabb menüpont, itt az egységnek kiadható parancsok listáját láthatjuk:

- **Move** - mozgatás, ilyenkor nem kell manuálisan lépésről-lépésre beállítanunk a haladás irányát, hanem csak a végcélt kell kijelölnünk

- **Wait** - egységünk várakozó állást foglal el

- **Anchor/Fortify**

- **Form Expedition** - a hajón vagy a városban lévő ember és ellátmány mennyiség megosztásával egy új egységet hozhatunk létre. Legjellemzőbb felhasználási módja a hajóról való kiszállás, illetve a településről indított felfedezőkört.

- **Unload Army** - az egységben (hajó) található seregek kipakolására szolgál

- **No Orders** - nem kívánunk több parancsot adni az egységnek

- **Centre** - a térképet mozgatja úgy, hogy a kijelölt egység a közepén legyen

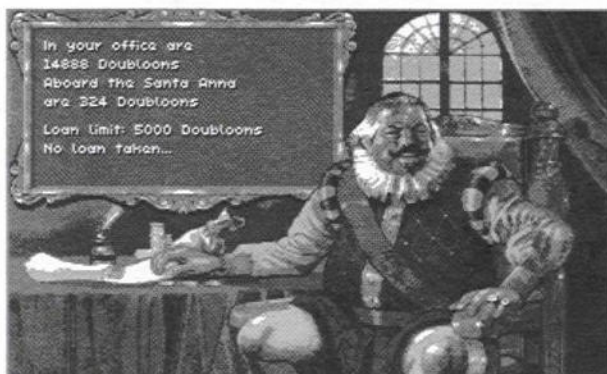
- **Ships** - a hajók kiválasztása, főleg akkor hasznos, ha egy kikötőben több hajónk is tartózkodik

- **End Turn** - egy kör lezárására szolgál, ilyenkor az év számláló egy évet ugrik előre, és persze szóhoz jutnak az ellenfeleink is

Build Town: Az utolsó főmenüpont akkor használatos, ha már rendelkezünk egy új

teleppel és ezt fejleszteni szeretnénk. A felsorolásban különböző épületekkel, illetve termelő létesítményekkel találkozhatunk. Az árak, mint azt már említettem iszonyúak, nagyon a zsebünkbe kell nyúlunk egy komolyabb épületnél.

Úgy hiszem minden fontosabb elemét érintetem a játéknak, persze az is lehet, hogy nem. Mindenesetre az induláshoz elegendőnek kell lennie, a későbbiek folyamán pedig úgyis inkább a kialakult szituáció határozza meg, hogy miként kell viselkednünk a játékban. Összefoglalásul annyit szögeznek le, hogy sajnos nem igazán tetszett a játék, nem is a kidolgozottság miatt (ez nem lehet akadálya egy jó játéknak), hanem inkább amiatt, hogy nem éreztem azt, hogy egy szerves egészzel van dolgom, inkább valami laza



összedobált dolognak tűnt. Nagyon zavaró a pénztelenség és a kirívóan egyenlőtlen erőforrás elosztás. Nem hiszem, hogy mindenkinek tetszeni fog a program, inkább csak a halvérekek és a rengeteg szabadidővel rendelkezőknek ajánlhatom a játékot.

Bear™



SHAREWARE

Két számmal ezelőtti SW rovatban olvashattatok a TrainDriver vonat szimulátor ismertetését. A téma, mármint a szimulátoros annyira megtetszett, hogy körbenéztem milyen hasonló típusú Shareware programokról tudnék még írni.

Ennek köszönhetően a mostani rész egy kicsit szimulátorosra sikeredett, túlnyomó részt valamilyen járművel kapcsolatos.



Desert Apache (FMV Apache Flight Simulator)

Interaktív Multimédiás Játék. Ugye sokszor hallottatok valami ilyesmi szöveget (főleg PC-re). Nos Amigán is vannak hasonló játékok, nem is kevés. Ha megnézzük a ma piacon lévő (PC-CD) játékokat (Dracula, MadDog, Space Pirates stb...), könnyen rájöhettünk mennyire hasonlítanak pl. a Space Ace, Dragons Lair sorozatra. A Desert Apache is igen hasonló játék, mindez 1995-ös köntösben, teljesen digitalizált, filmszerű környezetben.



A demo, PD verzióban csak egy küldetés sorozattal (5 célpont) játszhatunk. A program mérete így is 5 MB felett van (csak HD).

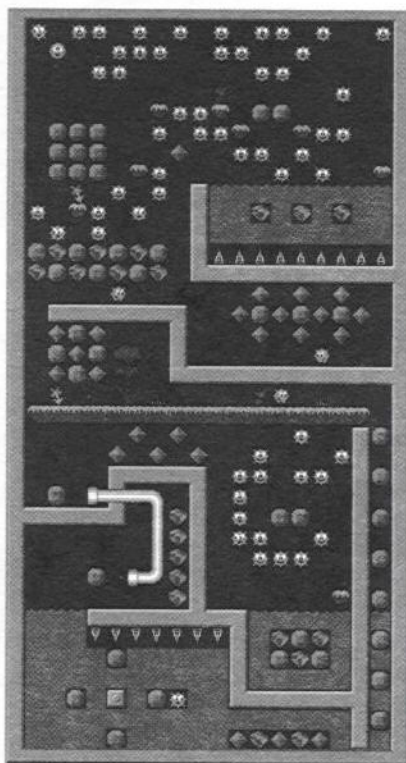
Mint a program neve is mutatja, egy Apache típusú helikoptert kell vezetnünk. A „vezetés” csak abból áll, hogy kiválasszuk és megsemmisítjük a megfelelő célpontot a térképen. Három-



Bounce

A program a C64-es Bouncy Ball Amigásított változata. Ennek a platform játéknak stílusa jól ismert, van Atari és PC verziója, sőt a PC-s verzió (CGA) kereskedelmi forgalomba is került. Az Amiga verzió működik normál A500-on is, ellenben feltuningolt A1200-sen túl gyors, s már-már irányíthatatlanná válik a játék. A program célja, hogy a lehető legtöbb gyémánt összeszedése mellett kijussunk az akadályokkal megtűzdelt pályáról. Labdánk irányítását, ugrabugrását mi is tudjuk szabályozni, bár csak kisebb méretek közt. Mivel labdáról van szó, ebből adódóan a hegyes dolgokat érdemes jó messzire kikerülni, persze ha mód van rá. A játék 25 pályából áll, de aki saját pályát szeretne összeállítani, annak rendelkezésre áll a Map Editor. Szép képek és kellemes hangeffektek jellemzik a játékot, ami Amosban íródott.

Ben Wyatt, bwyatt@paston.co.uk



féle akció típusal találkozhatunk, amiket véletlenszerűen választ ki a gép.

1.

A legegyszerűbb az amikor a kijelölt célpontokhoz eljutva egyszerűen csak szét



kell löni a bázist. A pontos célzást segíti a radarkereszt, ide kell betálozni. Amikor pont célra áll a rakétánk, szaggatott hangjelzést kapunk. Arra vigyázzunk, hogy sokáig ne várjunk, mert ilyenkor akcióba lép a légvédelem.

2.

Útközben épp szembe találkozunk egy ellenséges helikopterrel. Ezt is egyszerű kilőni, de itt is figyeljünk a hangjel-



zésre. Ha nem sikerült eltalálni, kezdődhet az üldözés (sajnos minket kergetnek).

3.

Üldözési jelenet. Ez a legnehezebb (egy picit elrontott) része a játéknak. A játék itt hasonlóan működik mint pl. a Space Ace. Itt az irányok a le, fel, jobbra és balra lehet, de csak egy a helyes. Tapasztalati úton pár irányra rá lehet jönni. A lényege abban áll, hogy akkor kell irányt váltani, amikor a pirosan villogó ALERT felirat megjelenik. Ilyenkor fogott be az ellenség rakétája.



A kergetőzés addig tart amíg
a. Le nem rázod az illetőt.
b. Mőgéje nem kerülisz. Ekkor a fenti kettős akció következik.

A játékelőzetes fél óra alatt végigjátszható. Akinek megtetszett annak ajánlhatom a hasonló, de harci repülőgépes játékot ugyancsak ettől a csapatától. A lényegét majdnem kihagytam, a játékot Amosban írták.

E-Mail virtual@scsn.net
DarkUnicorn Productions Team.
dup-dev@mcd.on.ca

Helicopter Mission

A német Bundesministerium megbízásából készítette ezt az egy lemezes játékot a Rausen GmbH. A reklámprogram arra készült, hogy kedvet csináljon helikoptervezetőnek bevonulni, persze a hivatásos állományba.

A játék nagyon szép és ráadásul jó is! Összesen 7 küldetést, feladatot kell végrehajtani. A feladatok a nem harci cselekményekre alapulnak, hanem békés repülési feladatokra. Ebből ötöt tudtam teljesíteni, a többit rátek bízom.



1. Kezdetnek 1.30 mp-ig kell lehetőleg a leszállópályára felett lebegni. Ha jól csináljuk, láthatjuk a pontszámunk folyamatos növekedését.

2. Nyolc embert kell a kijelölt területre ledobni (Space).
Jelszó: Fallcirm

3. Mentési feladat. Először a kórháztetőre kell leereszkedni, felvenni az orvost. Majd egy autóbaleset helyszínére kell le-

szállni, a sebesülteket együtt pedig viszáreplüni a kórházba.

Jelszó: Santätsdienst

4.

Radarkikerülési feladat. A szint abból áll, hogy a lehető legkisebb magasságon kell eljutni a másik leszállópályára.

Jelszó: Konturenflug



5.

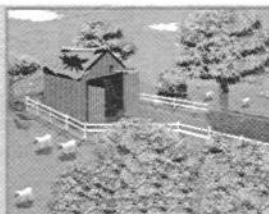
Nyolc csomagot kell nyolc különböző célpontra ledobni.
Jelszó: Lufttransport

A program zenéje, hangeffektjei, képei igazán kiemelkedőek. Az se elhanyagolható, hogy előbb készült mint a Desert és a Jungle Strike, na és a Heli PD anyag.

Rausen GmbH.
PO 140189
53107 Bonn

Parachute Joust

A történet úgy kezdődött, hogy üzleti tárgyalásra repültem. Az út simának ígérkezett. Körülbelül 16.000 méter magasan lehettünk amikor, hirtelen ki kellett mennem abba a bizonyos helyiségbe. Arról fogalmam se volt, hogy időközben egy terrorista hatalmába kerítette a gépet. Kilépvén az illemhelyről épp beleütköztem... A dulakodás rövid ideig tartott, pár pofon és hasba rúgás után mindketten kiestünk a repülőgép aijáján. Szerencsére a bandita mindvégig kezében tartotta az ejtőernyőjét. Zuhantunk, zuhantunk és megkezdődött az ádáz küzdelem az életet jelentő zsákért.



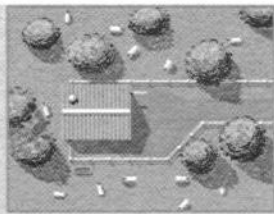
Itt kapcsolódunk a történetbe.

A játék igen érdekes szituációban alapszik. A két lefele zuhanó ember, kihasználva a festék légellenállását le és fel liftezve próbálnak egymás

közébe férközni. Ha ez sikerült, kezdődhet a dulakodás az ejtőernyőért. Az győz, az marad életben aki kb. 800 méternél is magának tudhatja a zsákot. Ebben a magasságban ugyanis



automatikus kinyílik az ejtőernyő s elégedett mosollyal nézhetjük végig míg a



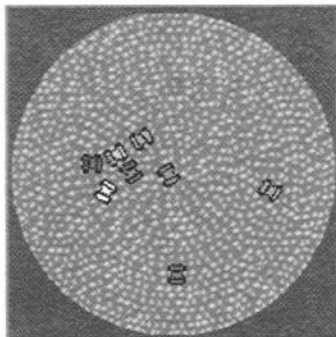
bandita elshun mellettünk, épp egy tanyára pottyanva... Ennyit a játékról. A programot egyedül vagy ketten is játszhatják. A 32 színű képek és a szél fútyulása igazi élmény. De ki is tudja mi történik a felhőkben, ilyenkor csak halljuk, s nem látjuk a dulakodást.

Nick - nick@cimio.co.uk

Knockout

Meglátni és megkedvelni. Ennyi. Többet nem is kellene írni erről a nagyszerű anyagról. Sajnos ez a játék sem akar 512 kB ChipRam-mal megelégedni (A500+, A600, A1200). Hogy mit is kell csinálni a játékban? Ezt a bejelentkező demóból kitalálhatod.

Nyolc (másik pályán csak négy) kis autóból az lesz a győztes, aki az egyre kisebb pályán fenn tud maradni, méghozzá utolsóként. Amolyan roncs derbinek is felfogható a játék. A programot ajánlom az agresszív vezetői hajlammal megáldott úrvetőknek. A második „könnyített” pályán

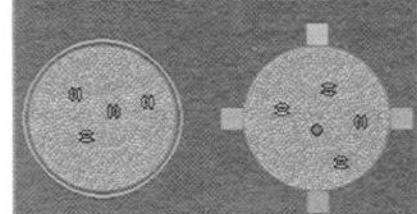


csak négy autó verseng a dicső „Én maradtam fenn” címért. Én minden szabályos fogást megpróbáltam esküszöm, löktem, nyomtam, lendületből nekimentem, törtem, zúztam. De nem sikerült győzőm. Lehet, hogy túl galamb lelkű vagyok?

Ütközések, koccanások, mérgelődések alakítják ki a játékról alkotott véleményét. Vagyis tök jó. Bár kissé nehézkesre sikerült a játékosok „beállítás” joystick, és enyhe kétségem van afelől, hogy nyolcan hogy is tudják játszani. De ha van idő és 270 kB üres helyed, feltétlenül érdemes beszerezni a játékot.

Ben Wyatt bwyatt@paston.co.uk
1995 Very Interesting Signatures

Select Game



FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajtókészítész, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközzölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler

Levelezés

Platty. Leesett az első hó. Nekem meg az állam amikor kedves barátaim Szeged felé tartva már Kecskemét magasságában úgy döntöttek, nekik elég annyi a télből és visszafordultak. Valamiért nem szórakoztatta őket különösebben, hogy az autójuk nagy átlagban 5 km/h-ás irammal robog, de sokkal inkább jobbra vagy balra mint előre. Saját bevallásuk szerint többször is elérték a 12 km/h-ás sebességet, ám azt fél percnél tovább tartani sosem sikerült. Nem rossz. Namost ennek idáig látszólag nem sok köze van a levelezéshez, talán még azt is lehetne mondani, hogy az égvilágon semmi a bevezető söder letudásán kívül, azonban ez természetesen nem igaz. Ugyanis ez a hangulatos kis téli röccenést komoly jelentéstartalommal bír. Mégpedig azzal, hogy ami nem megy azt ne erőltessük. Ez fontos. Én sem szoktam a levrov írást erőltetni, ha nincs kedvem akkor nincs kedvem és kész. Ha meg nincs levél akkor meg nincs levél és szintén kész. Namármost jelenleg éppen véletlenül magamtól kezdtem el az írást, viszont levél az meg mindig akad éppen elég, következésképpen különösebben nem kell erőltetni és megy a móka. Viszont arra gondoltam, mi lenne, ha mondjuk úgy tréfaképpen vagy karácsonyi ajándék gyanánt nem írástok egy iciny-piciny levelet sem, és akkor letesztelném a Beatt, hogy mennyire veszi tudomásul a szóban forgó közmondást. Akkor levrov helyett fényképsorozatot készítenék róla amint éppen törül a feje. Dekoratív ugyanis. Valamint kétségkívül formabontó levrov kerekedne belőle. A képes levelezőlap mintájára már el is neveztem képes levrovnak. Remek ötlet, azonban ebben a hónapban egyelőre érétek be a szokásossal.

Hogy múlik el a világ dicsősége...

Szia Brazil! Már régen elhatároztam, hogy írok nektek, de valahogy mindig elnaplódott a dolog. A végső lökést a GURU átalakulása adta. Először is hadd gratuláljak hozzá, még nekem a hardcore amigásnak is merész lépésnek tűnt a dolog, most pedig már a harmadik számon is túl vagytok. Hardcore amigás helyett mondhatnék commodort is, hiszen miután annak idején általános iskolában megtanítottak a BASIC-re egy HT1080Z-n, az első saját számítógépem egy C116 volt a szűk 16 k ramjával és gumibillentyűzetével. Volt hozzá 2-3 kazetta játék, egy joy és hétvégeként a család színes tévéje előtt az öcsémekkel nagyokat játszottunk vele. Játék mellett kisebb BASIC proggyk is születtek rajta, így hamar szűkössé kezdett válni a 16k ram. Részben emiatt, részben pedig a környezetben látott 64-esek hatására egy évvel utána végre megjött karácsonyra az akkor már mindennél jobban áhított C64. Két és fél évig rendületlenül nyűttem a jó öreg. A játéka napokig lekötöttek, a zenéi jólesően zümmögtek a kiöregedett táskarádióra kötve, grafikai szemet gyönyörködtettek és a

saját BASIC majd később assembly tákolmányok meglegedettséggel töltöttek el, hisz lám-lám én is tudtam már olyasmit csinálni mint ami a játékokban és demókban volt.

Öregszem. Legalábbis csak ezt a tanulást tudom levonni abból, hogy ezen levél olvasása közben igen komoly nosztalgiahullám tört rám. Hiába no, annak idején még valahogy más volt az egész buli, legalábbis innen tizenegynéhány év távlatából már így látom. Persze akkor egészen másra használtam a számítógépet, akkor hobbi volt most pedig munka. Nem mintha ez baj lenne, hiszen legalább azt csinálom amit szeretek és ez már valami, de valahogy azért mégiscsak más valamit csak azért csinálni mert az jólesik. Nyilván ha ma kezdeném az egészet, akkor is nagyon élvezném felfedezni az ismeretlen dolgokat, megfelfedezni minden bit és bajt jelentését, stb. Na majd egyszer megírom életem nagy regényét, ami ott kezdődik, hogy elkezdtem játéktérképbe járni és ami onnan kezd igazán érdekes lenni, amikor megvettem az első VIC-20 típusú megatotalisan szupergépemet. Tuti bestseller lesz, legalább hárman meg fogják venni.

Középiskola második osztályában láttam életem első Amigáját, egy 500-ast melyen a StuntCarRacer ment szédületesen gyors fillezett vektorgrafikájával és sztereo hangjával. Félévnyi rábeszélés után végre megvették szüleim azt az 500-ast ami utána 3 és fél évig kiszolgált. 1992 felé kezdett megváltozni a helyzet, valami külső tényező, valami új és félelmetes dolog megzavarta az idilli nyugalom. Ez a dolog pedig maga a kétbetűs borzalom, a PC. Sorra dőttek ki az amigás ismerőseim a sorból és nyergeltek át a klónokra. Én akkor inkább megérzésből mint tudással alátámasztva úgy döntöttem, hogy nem veszek PC-t. Mivel közben felvettek a BME műsz. informatika karára le kellett cserélnem az 500-ast egy 1200-esre 80-as vínyóval mert oda a régi konfiguráció már nem lett volna elég, gondoltam én naivan akkor. Abban igazam volt, hogy nem volt az 500-as elég, de egy év múlva kénytelen voltam én is megvenni az ekkor már nélkülözhetetlen 486 klónomat, mivel annyira PC-specifikussá vált az oktatás. Szerencsémre kuporgatott zsebpénzem beleölésével a vásárlásba megakadályozhattam, hogy meg kelljen válnom az Amigától. Egy fél éve sikerült felbővíteni az 1200-est 4 MB fastrammal és így mostmár mindkét gép egy relative jó konfigurációnak számít a maga kategóriájában. (...)

Kállai István, Budapest

Most aztán mindenki olvashatja egy valódi élő példán keresztül, hogy végül is miért tört előre annyira a PC mint amennyire. Természetesen több oka is van még ezen kívül, de talán ez a legdominánsabb, vagyis (majdnem) mindenütt ezt használják,

ezt nyomják a hirdetések, erre készítik mindenféle programot, stb. A kezdő számítógépes is szinte biztosan PC-t lát ma már először meg másodszor is és ettől aztán jól levonja magának a következtetést, hogy a számítógép az egyenlő a PC-vel és slussz. Erről egyébként a levél hátralévő része nagyon szépen értekezik, de mivel olyan barami hosszú, ezért kénytelen vagyok a végét lecsipenteni (mert betelik vele a levrov) és a lényegét pár szóban összefoglalni. Ami nem nehéz, sajnos. Nem arról van itt már régen szó ugyanis, hogy mi a jobb és mi a rosszabb, hanem arról, hogy miből lehet többet eladni lehetőleg úgy, hogy minél jobban hülyére vegyük a vásárlót, aki majd nemsokára ismételtén vásárló lesz mert rá van kényszerítve a vásárlása, hiszen jól át lett verve. És ez még akkor is így van és lesz, ha néhány ember megszállottan használja kedvenc gépét továbbra is, legyen az akár Amiga, Atari vagy C64. Azt hiszem addig jó, amíg vannak relatív szép számmal ilyen emberek, mert ha valaki többféle dolgot ismer és nem szűkül be teljesen azt nem lehet meghülyíteni. Mert ma erre megy ki a játék. Nevelni kell egy irdatlan nagy tömegű birka felhasználói és vásárlói réteget aki nem gondolkodik hanem elhiszi, hogy az a jó neki amit eláraknak. Jelenleg a meccs állása részünkről vesztesre áll...

Lé

Attention! I'm coming! Io vengo nella GURU. Üdvözlöm az egész GURU-ló csapatot. Én lenni abszolút nuovo olvasó, capisci? Elvárom, hogy szépen bemutakozzatok mind! (Hejji, hejji, hejji. Micsoda egy remek bemutakozás. Kávét, teát parancsolsz a bemutakozó műsorunk nézése közben? - Brazil) Most, hogy a GURU klimaxban (gy: változás kora) van, úgy gondoltam én is csatlakozom a „népes” táborhoz, lelkes amigás révén. Az újságról semmi jót nem fogok írni, azt már úgy is unjátok. Azt hiszem az élénkebb színárnyalatokat is érzékelő egyedek nincsenek nagyon elkápráztatva. Ez mondjuk nem is lényeges. A fényes papír miatt át kellett rendezni a házat, hogy mindenhol kedvező fényviszonyok legyenek az újság olvasásához. (Az jó. Ugyanis azt olvastam valahol, hogy körülbelül félévente célszerű egy kicsit átalakítani a környezetünket, hogy ne unjuk el magunkat nagyon. Különben is, kell a változtatosság. Mellesleg adfál egy jó ötletet, lehet, hogy ezentúl lakberendezési rovatot is indítunk. - Brazil) A GURU szerintem túl felhasználói orientált. 30 oldalnál többet el se szoktam olvasni, úgyse értek semmit belőle. Mostanában úgyis mindenki megtanul PC-n, WC-n programozni, Amigán kár erőltetni, mert még sérvet kapunk. (Orvosi rovat is lesz, úgy látszik. - Brazil) Legegyszerűbb lenne leközelíteni egy Questionnaire-t az amigásoknak, aztán az egész lapot remixelni. Ennyi felhasználói még PC-n is sok! 4-5 oldallal mindenki meg-

elégedne. Helyette lehetne még egy pár oldal cheat. Nagy ötlet volt viszont a shareware rovat meg a szárnyasbetét melléklet. Kéne mellé még 1 hónapra való menzajegy, matekpuska, távcső, Lenin fejfel díszített horogkereszt, kopjafa, madárijesztő, bádogember, páncéltörő, páncéltörő, etc. Az újságot már nem is kellene elküldeni. Egy szóval: kérdőívet és több játékleírás! Le a felhasználói programokkal! Rákösít a Dunába, Nagy Imrét a kormányba! Le az atombombával! Le a Zsák Síráljokkal! Le a pincébe a krumplicé! Le az olaszt angollal keverő potákkal! (Úgy van! Úgy van! Brazil)Éljen a haaaaaa!

Urbán Victory the Raver, Szentmártonkőta

Nocsak, nocsak. Sosem gondoltam volna, hogy a GURU ilyen viselkedést is kiválthat egyes emberi egyedekből. Úgy látszik valami komoly gond lehet velem, mert nem igazán értem, hogy jön ide a politikai ríza meg miegyéb. Még a végén politikai összefoglalókat is közlünk majd, bár ahhoz előbb engem még le kell majd valahogy géppuskázni valakinek. Egyelőre ettől azonban nem félek, hiszen erről szó sincs (mármint a pol. összefoglalóról). Bár nem tudom, ha nem gyomláljuk ki a GURU-t és nem tisztítjuk meg mindenféle fölösleges felhasználói rovatától meg intimbetétektől, akkor még a végén kitör a forradalom. És mint köztudott, általában ott is lövöldöznek ami igen káros az egészségre, és még környezetszennyező is. De legalább atombombát nem fognak a fejemre ejteni, ha jól sejtem az előző levélből. Na mindegy, majd meglátjuk mi lesz. Ha jól sejtem, egyelőre rovatátalakulás nem.

Egy kis CD írási probléma

Kedves GURU! Szeretném a segítségetek és néhány tanácsot kérni. Mostanában szándékozom A500-asomat lecserélni egy A1200-esre. A régi programjaimat viszont szeretném megtartani és felírni CD-re. Itt jön a bibi. Van egy 540 megás vinyóm, erre másolnám fel archiválva az anyagokat. Egyik ötletem az volt, hogy beszerzem egy haver PC-jébe és a soros porton másoltatom fel a HDD-re a programokat. Kérdésem: melyik program lenne a legalkalmasabb? Twin Express, PC2Am? És PC-n? Ezeket hol lehetne megvenni, uram bocsá „megszerezni”?

Nem rossz ötlet, csak használhatatlan. Mire az 540-es vinyót soros porton keresztül feltöltöd stuffal, addigra szépen megöregedsz és az egésznek semmi hasznát nem fogod látni. Ilyen összekötésnél nem érdemes nagy anyagokat mozgatni mert igazából csak kicsikre lehet kívánni amit elkészül, és akkor is meglehetősen nagy türelem kell hozzá. Bár lehet, hogy csak én kényelmesedtem el nagyon. Na mindegy. Az említett programokat szerintem valamelyik BBS-en vagy az InterNet-en biztosan megtalálod, és nyugodtan le is töltheted őket, mivel ha jól emlékszem mind a kettő shareware anyag. A PC-s oldal miatt pedig ne tájjon a fejed, mert mindkét programnak

meg van a PC oldala is. Ha esetleg nem férsz hozzá BBS-ekhez vagy az InterNet-hez, akkor küldj egy lemezt a Joco úrnak vagy az Anglernek, szerintem nekik megvan és el is küldik neked.

A másik ötlet az, hogy veszek egy HDD kontrollert és még egy 40 megás vinyót (3000 pénzért már láttam). A 40 megás lenne az Amigás, az 540-es pedig a PC-s. Probléma: CrossDos. Ezt mindenképpen szeretném megvenni. Hol kapható és kb. mennyiért? Működik-e 1.3 kickstarton? Ha nem, akkor van-e valamilyen hasonló program ami a particionáláson kívül rendesen elkezeli a PC-re formált HDD-t? Egyik Amiga GURU-ban írtatok a CD³² Developer Kit-ről. Felkeltette érdeklődésemet az ISOCD program. Azt írtátok, hogy ezen a CD-n van. Mit tegyek, vegyem meg az egészet, vagy külön is megvehető? Már csak egy kérdésem van. Örülök? (Fenemód. – Brazil) Hol lehet kapni az AmiNet CD-ke? Sorry, ha túl sok kérdést tettem volna fel, de most írok először egy újságnak, és bennetek van minden reményem a témával kapcsolatban. Légszíves levélben válaszoljatok, mert már most is tűkön ülök!

Balikó Sándor, Székesfehérvár

Először is szerintem meglehetősen nagy gyorsasággal pattanj le a tűkről, nem lehet az olyan jó. Persze nekem mindegy. Naszóval. Ez a második ötlet már egészen járható út, mondhatnám azt is, hogy szinte tökéletes. Csak lehet kissé egyszerűbben is csinálni. Nyugodtan eladhatod az 500-as-t és lecserélheted a géped 1200-esre, mert azon egyrészt futtathatók az 500-as programok szinte mindegyike, másrészt abban kapásból van vinyóvezérlő. Némi barkácsolás vagy hardver beszerzése után a szabványos PC viccmesterek simán ráköthetők. Sőt mi több, még használhatók is. Ugyanis a 3.xx Workbench része a CrossDos, ami remekül idomítható PC formátumú vinyó használatára is. Van azért vele egy kis nyűg, de ha egyszer rábírod a működésre (nem olyan nehéz) akkor nagyon jól megy. Akár nem is kell venni még egy viccmestert, bár a gép használata floppyval mondjuk nem egy kéjhömpöl. Én a helyedben vennék egy 80 megás kis vinyót és arra raknám fel a Workbenchet, az 540-est felformáznám PC formátumra, amit a CrossDos segítségével kezelnék. Így aztán ha tele van az 540-es, akkor el lehet vinni bárhova CD-t írni. Ennek csak egy hátránya van, mégpedig az, hogy kénytelen leszel beírni az MS-DOS hihetetlenül korszerű file neveivel... Ennek ellenére ezt javaslom, szerintem nem érdemes direkt Amiga formátumú CD-t írni, sosem lehet azt tudni, hogy hol és mikor lesz a CD-re szükség, ahol nincs Amiga. (A Win NT és a 95 kezeli a hosszabb file neveket, CD-n is. – JOCO). Bővebben pedig kéretik a Petroff nyűv elmeháborodott zaklatni egy neki címzett levélben, ő egészen pontosan infoktat tud az Amigás CD buiról mondani, sőt ha jó kedvében találjátok, még segít is. Egyébként pedig mindenkinek figyelmébe ajánlom a GURU-ban elkövetett CD-ROM cikkeit, ami egészen jól

használható információkat tartalmaznak. Meg is vagyok lepődve a Petroffon. Vannak még csodák, mindig is mondtam, csak nem sűrűn bukkannak fel. Például az is nagy csoda lenne, ha meg tudnám neked mondani, hogy hol kaphatók az AmiNet CD-k, de szerintem egy napra egy csoda bőven elég, pláne ekkora csoda nincs is. Ha jól emlékszem, az Angler billentyűzetéből került ki egy cikk, amiben benne volt a beszerzési hely.

Most pedig egy régen esedékes rőfögésem következik. Így a vége felé lenne még egy kérés, pontosabban javaslatom. Néha lapoztatok, sőt olvassatok is bele az újságba mielőtt levélhegyekkel árasztotok el, kedves kispajtások. Számtalanszor érkezik olyan levél, ami olyat kérdez amit egyszer már leírtunk. Nem mintha nem szívesen válaszolnánk bárkinek is a levelére (pedig tényleg nem) pláne én, de magatoknak spórolnátok meg egy csomó időt és felesleges izgalmat, ha jobban körülnéznétek. Ha pedig valamilyen témával kapcsolatban merül fel kérdés, akkor az lenne a szerencsés megoldás, ha annak címeznék a levelet, aki az adott témában a cikket írta. Ha ugyanis valamilyen szerencsétlen véletlen folytán nálam köt ki egy levél, akkor az bizony meglehetősen ritka esetben és komoly idővesztés után kerül a megfelelő kezekbe. Nem mintha az én kezeim nem lennének eléggé megfelelőek és nem mintha rosszindulatból tartanám vissza a leveleket, mindössze arról van szó, hogy eléggé feledékeny vagyok. Többször ajánlották már ez ügyben a Cavinton nevű csodaszert, de sajnos agyat az sem növeszt, úgyhogy bukik. Esetleg az lenne a megoldás, ha mindig minden levelet magammal cipelnék, de sajnos csak egy kis Golfon van és az a helyzet, hogy nem szándékozom mostanában teherautóra lecserélni. Pláne ezért nem. Így aztán nem marad más, nektek kell elődönteteket, hogy pontosan megcímezzétek-e a levelet az adott témában illetékes elvtársnak vagy vállaltjátok a kockázatot, hogy a levél nálam köt ki. Nem mintha nem értenék mindenhez mint az köztudott, de mert igen szerény is vagyok, ezért nem akarok mindent én magam megírni. Uff, én beszéltem.

Huhh. Azt hiszem mára mindennel meg is lennék, hiszen igen fontos információkkal halmaztalak el benneteket komoly életbölcsességekkel megspékelve és még az oly régen esedékes rőfögésemet is sikerült végre beszuvasztanom. Ennél többet egy napra senki sem várhat el tőlem, aki pedig mégis megpróbálja az vagy örült vagy pedig egy kardon sörrel közeledik felém. Azonban vállalkozó szellemű örültek aránylag kevesen vannak körülöttem, a sörös támadás meg ma éppenséggel nem fenyeget ha jól látom, így most aztán nehéz szívvel és könnyes szemmel búcsút kell vegyünk egymástól, és szerintem csak egy hónap múlva találkozunk. Vagy valamikor máskor. Na csakánny kispajtások.

Brazil

Assembly

PROGRAMOZÁS

Hello everybody!

Ezúton értesítek mindenkit, hogy új vezetőt kapott az assembly rovat, mivel Hegyvári barátom feje fölött összecsapta a hálózatos hullámai, így nem tudta tovább vállalni a munkát. Először is ejtsünk meg egy gyors bemutatkozást! Wind Attilának hívnak, 20 éves vagyok, jelenleg az ELTE programozó matematikus szakának harmadéves hallgatója. Jelenleg a BioHazard nevű csapatban tevékenykedem. Magamról még annyit, hogy három évig dolgoztam kábeltevé-nél. Ezt csak azért írom ide, mert valószínűleg igen sokan hallják közületek, főleg mostanában, hogy az Amigának vége, és hogy már nem érdemes rá fejleszteni, meg hogy nem jó semmire, maximum szórakozásra. Igaz, szórakozásra remek jó, de a TV-nél eltöltött évek alatt azt is tapasztaltam, hogy sajnos a nagy istenként emlegetett PC ezen a téren labdába se rúg az Amiga mellett. Amiga alapú professzionális rendszer ugyanis félszáz évvel ezelőből kihozható, mint PC alapú testvére. Féltreírás ne essék, ezzel nem a PC-t szapulom, hanem az Amigát dicsérem. Ezen kívül azt hiszem, aki látta az újabb 1200-es demokat, az egyetért velem abban, hogy koránt sem szabad még ezt a gépet leírni, úgyhogy munkára fel!

Mit is várhattok akkor mostantól ettől az egy-két oldalától? Nos, mint valószínűleg kitalálhattátok, én kissé más stílusban fogom vezetni a rovatot. Eddig igen hasznos oprendszer rutinokat olvashattok itt, de mostantól visszatérünk a jó öreg hardware szadzós témákhoz. Az alapoktól fogunk indulni, és meghatározott tematika szerint keresztül-kasul bejárjuk az egész gépet. Úgy tapasztalom ugyanis, és éppen erről beszélgettünk Bearral, hogy néhány éve, a nagy Amiga lázban felnőtt generációhoz képest ti már jóval kevesebb információhoz juthattok, és a PC óriási előretörésének köszönhetően nem is nagyon maradtak Amigás haverok, akiktől kérdezni lehet. Éppen ezért arra kérek benneteket, hogy ha valami kérdésetek van, akkor ne habozzatok tollat (vagy szövegszerkesztőt) ragadni, és kérdezzetek! Megígérem, hogy igyekeznék fogok úgy vezetni a rovatot, hogy minél több hasznos dologról olvashassatok itt. Előzetes

terveim alapján lesz szó optimalizálásról, főleg 68000-ra, de a megfelelő helyeken már 68020-ra is. Sajna nekem még mindig a jó öreg A500-am van, így java-részt erre optimalizáltam eddig, de amint meglesz az 1200-em, ígérem, igyekezni fogok átbillenteni az egyensúlyt a 68020 javára. Beszéljünk most egy kicsit arról, hogy milyen előismere-tekre lesz szükségetek, hogy hatékonyan olvashassátok a rovatot! Mindenképpen kell a 68000 assembly utasításkészletét ismerni, ezzel ugyanis itt nem tudok foglalkozni. Szükségetek lesz az utasítások végrehajtási idejét leíró táblázatra, valamint olyan könyvekre, doksikra, ami az Amiga felépítésével és hardwarével foglalkozik. Remélem Bear nem szedi le a fejemet érte, ha itt most néhányat konkrétan is leírok. Az utasítások és a processzor működése igen jól le van írva az Ipari Informatikai Központ által 1985-ben kiadott 68000 Mikroprocesszorok, vagy a Novotrade gondozásában megjelent 68000-es mikroprocesszor család című könyvekben. Ez utóbbi azért jobb, mert már a 68020, 030, 040 utasításait és címezsmódjait is tartalmazza. Nem árt ha megvan az Amiga ROM Kernel Manual. Ez a gép hardware-ével foglalkozik, és talán az egyik legjobb forrás e téren. Egyetlen bibije, hogy angolul van. Nekem vannak a géphez magyar nyelvű leírásaim is, ha esetleg nem tudnátok beszerezni ilyet, akkor írjatok és megpróbáljuk megbeszélni, hogyan is juthattok hozzá. Ezen kívül van még két doki amit ajánlok, az egyik a Developer Kit, a másik a Mapping the Amiga. Ez utóbbi két-tő szintén angol nyelvű. Ezzel le is írtam mindent, amit én használok. Ha úgy tetszik, házi feladat beszerezni őket.

Van még egy nagyon fontos dolog amit le kell írjak, ez pedig az assembler kérdése. A legtöbb Asmone-t használ-nak, nekem viszont nem tetszik a debugja. Ezért én már a kezdetek óta Devpackkal dolgozom. Ennek nagyon klassz debuggere van, korrektül dolgozik az oprendszerhívások mellett is, viszont tudtommal nem fut 1200-en. Az viszont valószínű, hogy ami Devpackkal fordul, az Asmone-nal is menni fog. Azért írom, hogy valószínű, mert én még nem találkoztam olyan forrással, amit Dev-packban írtak és nem fordult Asmone-ban, de ez még nem jelenti azt, hogy

nincs is. Viszont láttam már olyan rutint, amit az Asmone fordított, de a Devpack nem. Mély fájdalomra a Devpack pl. nem volt hajlandó fordítani Hegyvári barátomtól kapott (egyébként a GURU-ban is megjelent) startup rutint, mert problémái voltak az OFFSET direktívával.

Na, azt hiszem ennyi ríza után most már írhatnék valami hasznosat is. Mit is kell tudni az Amigáról általánosan? Az Amiga egy igen jól átgondolt és szervezett felépítésű gép. A CPU mellett több társprocesszor is helyet kapott benne. Feladatuk: mentesíteni a processzort a „rabszolgamunka” alól. Az egyik ilyen segédchip a Blitter. A Blitter segítségével képesek vagyunk téglalap alakú memóriarészeket másolgatni, vonalat húzni, poligont fillezni. A másik ilyen segéd-szköz a Copper, melynek feladata a képernyő felépítése. (Részletesebben ld. később.) Ezek a chipke ún. DMA-n keresztül dolgoznak, így a processzort nem kötik le. Mi az a DMA? A DMA (Direct Memory Access = direkt memória elérés) azt jelenti, hogy a különböző eszközök, pl. a floppy, audiochip stb. közvetlenül férnek hozzá a memóriához. Az ilyen gépekben van egy ún. MMU (Memory Management Unit) aminek az a dolga, hogy a memóriahozzáféréseket szétossza. Azt az időt, amikor a memóriához lehet férni, memóriaciklusnak nevezzük. A hang DMA, a lemez DMA, a sprite rajzolás a páros ciklusokat, a Blitter, a Copper és a CPU a páratlan ciklusokat használja. Rögtön itt ragadom meg az alkalmat arra, hogy elmondjam, mi is a különbség az ún. Chip ram, illetve Fast ram között. Nos, a Blitter, Copper, CPU mindig a páratlan ciklusokban férhet memóriához, ez világos. Egy-szerre viszont csak egyikük teheti ezt. A fennakadás elkerülése végett definiálva van egy prioritás, ez pedig a következő: legnagyobb prioritása a képernyőkijelző hardware-nek van. Ez világos, hiszen neki muszáj kijelyezni a képet. Ha nem tudna információhoz jutni időben, hogy mit is kell kijelyezzen, az katasztrofális lenne. Ezután következik a Copper, majd a Blitter és végül a CPU. A CPU-nak muszáj memóriához férnie, hogy „olvasni” tudja a kódot. Memória-hozzáférést viszont a Blitter, Copper, képmező-hard-ware nagyobb prioritásuk miatt lassítják. A képmező-hardware, a Copper és a Blitter azonban nem tud a teljes memóri-

ához nyúlni, hanem annak csak egy részéhez. (Ez a rész kezdetben 512k, majd 1M, az 1200-ben pedig már ha jól tudom, 2M lehet.) A memória többi részét már csak a CPU olvashatja. Mivel viszont ott már nem kell versengenie az elérésben a többiekkel, az ott lévő kódot gyorsabban hajtja végre. Innen a név: Fast ram. Értelemszerűen a memória „közös” része a Chip ram. Persze ez most igen elnagyolt leírás volt, főleg arról, hogy ki mikor fér pontosan a memóriához. Célok viszont nem a teljesség, hanem az érthetőség volt. Bővebb infoért tessék böngészni a Rom Kernel Manual-t!

A cikk további részében vegyük nagytitkot alá az Amiga egyik óriási előnyét, a Copper-t és használatát. A Copper, mint már szó volt róla, nem más mint egy segédprocesszor. A képernyő felépítésével foglalkozik, ennek terhei alól menti fel a processzort. Közvetlenül képes írni a rendszervezelő regisztereket. A Copper-t külön kell programozni. Három utasítást ismer: Wait, Move, Skip. Az utasítások a memóriában helyezkednek el, de csak Chip ramban lehetnek, mert a Copper-lista címregisztere csak ezt tudja címezni. Most tekintsük át az utasításokat!

Wait: A Wait a Copper-t várakozásra utasítja, amíg a video sugár pozíciója nem egyenlő (vagy nagyobb) a parancsban megadott koordinátánál. Amíg a Copper várakozik, nem használ memóriaciklusokat. Minden Copper utasítás két szó hosszúságú. A Wait esetében ez a két szó a következő:

Első utasításhoz:
0. bit : értéke mindig 1
15-8 bitek : függőleges pozíció
7-1 bitek : vízszintes pozíció
Második utasításhoz:
0. bit : mindig 0
15. bit : Blitter wait bit, általában értéke 1
14-8 bitek : függőleges összehasonlítás engedélyezése
7-1 bitek : vízszintes összehasonlítás engedélyezése

Az első szó gondolom egyértelmű. A második szóban viszont ott van a 15. bit. Ha ennek a bitnek az értéke 0, akkor a Copper a következőt teszi: vár, amíg a videosugár pozíciója nem egyenlő (vagy nagyobb) a megadottnál, de ezen kívül még a Blittert is bevárja. Lényegében tehát lehetőséget ad rá, hogy a Copper a Blitterhez szinkronizáljuk. A második szóban a függőleges, ill. vízszintes összehasonlítást engedélyező bitek egy bitmaszkot adnak az első szóban definiált értékek és a videosugár összehasonlításához. Ha pl. a második szó 7-1 bitjei 0-k, akkor lényegében letiltottuk a vízszintes ellenőrzést. Amit ezen kívül még rögtön észrevehetsz, az az, hogy a függőleges pozíciót definiáló biteken max. a 255-öt tudjuk ábrázolni. Hogy a fenébe várhatunk akkor mondjuk a 300. rastersorra? A videoszámláló 9 bitet tartalmaz. Ezek közül a Copper

csak az alsó 8-at figyeli. Az alsó nyolc bit viszont a 255. pozíció után átfordul, újra nulla lesz. Ha tehát a 300. sorra akarsz várni, azt két Wait-tel felelted meg. Az első Wait a 255,111-es pozícióra, a második pedig a 45,0 pozícióra vár. Ez kódban a következőképpen nézne ki:

```
dc.w $ffdf,$fffe ;Wait 255,111
dc.w $2d01,$fffe ;Wait 45,0
```

Mint látható, a vízszintes pozíciónak 7 bit van fenntartva. A vízszintes sugárpozíció 0 és 226 között változik, de mivel a Copper csak a felső 7 bitet figyeli, így összesen 113 különböző lehetőség van. Ez azt jelenti, hogy Copperrel vízszintesen csak 4 pixel (kistelbontásban értendő) pontossággal időzíthetünk.

Move: Ez az utasítás egy 16 bites adatot mozgat át egy adott célregiszterbe. Ennek megfelelően felépítése nem túl bonyolult. Az első szó tartalmazza a célregiszter címét, a második pedig a mozgatandó 16 bites adatot. Igen, egyeseknek most joggal nyílt kerekre a szeme. Mi az, hogy az első szó tartalmazza a célregiszter címét? Ennek magyarázata viszont igen egyszerű. Az ismertető elején szó volt róla, hogy a Copper közvetlenül képes írni a vezérlőregisztereket, de csakis azokat! A vezérlőregiszterek pedig a \$dff000 címtől kezdődnek. A kérdéses 16 bites címünk pedig nem más, mint ettől a címtől mért offset. Ha tehát az első szóban \$180 van, akkor az a \$dff180-as címet jelenti. Pl.:
dc.w \$0180,\$0fff

Ez a Move utasítás a \$dff180 (=háttér-szín) regiszterbe tölti \$0fff-et, azaz fehérre mázolja a hátteret. Az élet azonban nem ilyen egyszerű. Néhány dolgot még nem árt a fejünkbe vésní, ugyanis van néhány szabály a célregiszterek körül:

- A Copper bármely regiszterbe képes írni, melynek címe \$20-nál nagyobb.
- A \$10 és \$20 közötti regiszterekbe csak akkor írhat, ha a COPCON regiszter ún. danger bitje magas, azaz 1. (Leírása a köv. számban)
- \$10-nél kisebb című regiszterbe nem tud írni.

Skip: Ez az utasítás teljesen úgy néz ki, mint a Wait. Hatásában viszont korántsem ugyanaz. A Skip eredménye képpen a Copper átugorja a következő utasítást, ha a megadott pozíciót elérte, vagy már túlhaladta a videosugár.

Első utasításhoz:
0. bit : értéke mindig 1
15-8 bitek : függőleges pozíció
7-1 bitek : vízszintes pozíció
Második utasításhoz:
0. bit : mindig 1
15. bit : Blitter wait bit, általában értéke 1
14-8 bitek : függőleges összehasonlítás engedélyezése
7-1 bitek : vízszintes összehasonlítás engedélyezése

Csak zárójelben jegyzem meg, hogy erre az utasításra nem lesz gyakran szükség. Én például még sohasem használtam.

Egy copperlista tehát ezen utasítások szekvenciája. A lista végét egy lehetetlen (mármint bekövetkezés szempontjából) Wait jelzi:

```
dc.w $ffff,$fffe
```

Amikor a Copper ezzel találkozik, befejezi a program végrehajtását. A Copper természetesen ilyenkor nem végleg áll le, csak a függőleges visszafutásig pihen kicsit. Ekkor azonban újratöltődnek mutatói, majd újra és újra, képrfrissítésről képrfrissítésre végrehajtja a megadott listát. Nyilvánvaló, hogy így nem túl emberi Copper-t programozni, ezért álljon itt egy könnyítő makrodefiníció. Arról, hogy hogyan adhatjuk át neki a programot, és hogyan indíthatjuk be a folyamatot, a következő számban lesz szó.

Iron Hawk of BioHazard

```
HARDWARE_MYCOPPER_1 SET 1
```

```
;& - and
;! - or
;>> - rotating right
;<< - rotating left
```

```
CMove macro ;Value,RegNum
dc.w ;2&%111111110
dc.w ;!
endm
```

```
CMoveL macro ;Value,FirstReg
dc.w ;2&%111111110
dc.w ;!>>16
dc.w ;(2+2)&%111111110
dc.w ;!&$fff
endm
```

```
CWaitLin macro ;Line
dc.w ;(!1&$ff)<<8)!1
dc.w ;$ff00
endm
```

```
CWaitHor macro ;HorPos
dc.w ;(!1&$ff)!1
dc.w ;$80fe
endm
```

```
CWaitHor2 macro ;HorPos
dc.w ;(!1&$ff)!$8001
dc.w ;$80fe
endm
```

```
CWait macro ;Line,HorPos
dc.w ;(!1&$ff)<<8)!((2&$ff)<<1)!1
dc.w ;%1111111111111110
endm
```

```
CSkipLin macro ;line
dc.w ;(!1&$ff)<<8)!1
dc.w ;$ff01
endm
```

```
CListEnd macro
dc.w ;$ffff,$fffe
endm
```


Hírek

CrossDOS / CrossMAC

Október közepén a Consultron update-et jelentetett meg a két népszerű programjához, CrossDOS-hoz és a CrossMAC-hez. Az update-k a CrossDOS verzió számát 6.02-ra, míg a CrossMAC-ét 1.04-re növelik kijavítva néhány (egyébként nem részletezett) hibát, és néhány új lehetőséget csempésznek a programokba.

Az új lehetőségek közé tartozik, hogy a file-névben esetleg előforduló szóköz karaktert aláhúzás () jellel konvertálják, mert PC gondok vannak a file-névben lévő szóközökkel.

A CrossMAC-et is felgyorsították, a Mac formátumú hard diskek kezelési sebessége kb. 10-szeresére gyorsult az 1.0-ás változathoz képest.

Az update-ek szabadon terjeszthetők, de felhasználásukhoz szükség van az eredeti install lemezekre is.

CONSULTRON
8959 Ridge Rd
Plymouth, MI 48170
USA
Tel./Fax: (313) 459-7271

9:00 AM - 5:00 PM EST

E-Mail:

consultron@consultron.plymouth.mi.us

Gold Fish

Nem számít újdonságnak, különösen most, hogy már megjelent a harmadik Gold Fish CD is. Azonban néhány mondatban célszerű megemlékezni róla, hogy megkíméljük e termék megvásárlásától az olvasók pénztárcáját.

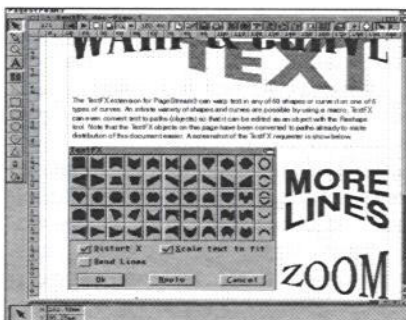
A dupla CD rengeteg programot tartalmaz, melyek nincsenek tömörítve. Ennek megfelelően a file-ok száma igen magas – az egyik lemezen 47.000, a másikon 14.000 file található. Az összeállításból csak néhány dolgot emelnék ki, így pl. a Commodore include-file-okat, me-



lyek terjesztési jogát megvásárolták. Vagy a rengeteg GNU licensszel terjesztett programot és forráskódjait, továbbá a tex rendszert.

TextFX

Hosszabb idő telt el azóta, hogy a legújabb PageStream 3.0 update-ről hírt adtunk, most itt a legújabb. A 3.0h2 megjelenésének oka, hogy 3.0h nem működött korrekt módon az új TextFX modulal.



A TextFX modulal 50 féle effekt alkalmazható a kiválasztott, akár több sornyi szövegre is. (Valamiért a nagyon emlékeztet a megoldás a Microsoft Word for Windows-ban is megtalálható WordArt programra...)

A modul ára \$50, az Art Expression-nel rendelkezők számára csak \$40.

Soft-Logik
PO Box 3838
Ballwin, MO 63022-3838
USA
Fax: 314-256-7773
BBS: 314-256-8971

Computer '95

Idén is megrendezték november 10 és 12 között a hagyományosnak számító kölni World of Amiga kiállítást (mely csak a két kiállítási csarnok egyikét foglalta el, a másik a „nem-Amiga” gépeké volt).

A tavalyi kiállítás után üde színtoltak számított, hogy idén volt olyan cég, mely „official” állított ki. (Az elmúlt évben nem volt Commodore stand.) Annak ellenére, hogy forradalmi újdonságokat nem lehetett látni az Amiga Technologies kiállításán, szép számmal állítottak ki 1200 / 4000 / CD³²-es gépeket.

Az új gépek témakörében eddig még nem adtunk hírt Petro Tyschtschenko-nak a Los Angeles-i Video Toaster Expon mondott beszédéről, melyben kijelentette, hogy a következő Amiga generáció PowerPC alapú lesz. A jelenlegi tervek szerint PowerPC 604 RISC processzorral

fognak épülni a gépek. Ennek érdekében a teljes operációs rendszert hardware függetlenné kívánják tenni, hogy lehetővé tegyék más platformokra való átvitelét.

Az Amiga Technologies és Phase 5 (a Blizzard turbókártyák gyártója) között fennálló jó viszonynak köszönhetően ígérik, hogy nem csak az új gépekben lesznek elérhetőek a PowerPC processzorok, hanem az A1200/3000/4000-es gépekhez is készülnek majd teljes értékű turbókártyák.

Az időpontok kevésbé biztatóak. Az első PowerPC kártyák '96 vége előtt lesznek kaphatók, az első POWER AMIGA-kat 1997 első negyedévére ígérik.

1996-ra két további ígéret is van: az első negyedévben 68060 alapú A4000T gépek, míg valamikor '96 folyamán új „entry-level” gép jelenik meg. Ez biztosan az A1200-re fog épülni, gyorsabb processzorral, több memóriával és CD-ROM bővítéssel.



Végül beszámolhatunk egy „új” Amiga Technologies termékről is, az M1438S monitorról, mely tulajdonképpen az ismert Microvitec monitorral egyezik meg, némi átcímkezés után. A 14"-es képátló, 0.28 mm-es raszterméret, és az hogy a PAL módok mellett képes a VGA (jellegű) módok megjelenítésére már önmagukban figyelemreméltóak. E mellett stereo hanggal is rendelkezik.

Néhány technikai adat:

Sorfrekvencia: 15-36 kHz

Képfrekvencia: 50-80 Hz

Felbontás:

800×600, non-interlace,

1024×768 interlace

Bemenetek:

RGB

stereo hang (RCA)

A monitor ára: 599 DM.

(JOCO)

A Rendszerbarát

Az előző számban elkezdjük a SAS/C speciális kulcsszavainak ismertetését. A rendelkezésre álló hely, azonban az `_aligned` kulcsszó példáinál elfogyott. Most onnan a példához kapcsolódó megjegyzéssel folytatjuk a sorozatot.

Az `_aligned`-ről elmondottakat illusztrálja az, hogy az RTS után került egy helykitöltő NOP is, hogy a függvény hossza 4-nek a többszöröse legyen. A másik megjegyzés, hogy bár üres függvénynek látszik – valójában nem az. A veremben helyet foglal az `x` változónak... – egy `void func(void)` függvény tényleg csak egy RTS-ből áll!

```
; 1: void func(void)
; 2: {
0000 4E75          RTS
; 3: /* your code here */
; 4: }
0002 4E71          NOP
```

`_chip`, `_far` és `_near`

A `_near`, `_far` és a `_chip` kulcsszó lehetővé teszi annak a szekciónak a megadását, melybe a szóban forgó adatot a fordító elhelyezze. Függvények esetén a `_near` és a `_far` kulcsszó megadása csak a függvény prototípusánál szükséges.

Alapértelmezésben a fordító minden deklarált `static` vagy `extern` tárolási osztályú változót a `near` adatszekcióba helyez. Az A4 regiszter mutat a szekció kezdetére. A fordító 16 bites A4-re vonatkozó relatív hivatkozásokat generál a `near` adatszekcióban elhelyezkedő `extern` vagy `static` változókra. Ezek a hivatkozások rövidebb kódot eredményeznek mint a 32 bites hivatkozások.

A `far` adatszekcióban elhelyezkedő változókra 32 bites hivatkozásokat generál a fordító. Amikor a rendszer betölti a programot, akkor ezeket a 32 bites hivatkozásokat az adat aktuális címével helyettesíti.

A fordító szintén 32 bites hivatkozásokat generál a `chip` memóriában elhelyezkedő elemekre. A `chip` memória a memória legalsó 512 kB, 1 vagy 2 MB-os tartománya, az aktuális hardware-től függően. A fordító `data` opciójának használatával megváltoztatható az alapértelmezésbeli `extern` és `static` adatszekció. Ezenkívül az alapértelmezés minden változóra is felülírható a változó `_near`, `_far`, ill. `_chip` kulcsszóval történő deklarálásával.

```
_near char a[10]; /* Allocate a 10-byte array in
the near sec*/
_far char b[10]; /* Allocate a 10-byte array in
the far sec */
_chip char c[10]; /* Allocate a 10-byte array in
the chip sec*/
```

A fordító korábbi változataival való kompatibilitás érdekében a fordító elfogadja az aláhúzás nélküli változatokat is. Mindamellett ezek a formák megsértik az ANSI szabványt és nem megengedettek, ha az `ansi` fordítási opció be van kapcsolva.

Függvények esetén a `_chip` kulcsszó nem hordoz jelentést. Ám a `_near` kulcsszóval deklarált függvényeket mindig 16 bites relatív ugrással hívja, akkor is ha a `code=far` opció volt megadva a fordításakor. A `_far` kulcsszóval deklarált függvényeket mindig 32 bites relatív ugrással hívja, akkor is ha a `code=near` opció volt megadva a fordításakor. A következő példában szereplő függvény 32 bites címmel kerül meghívásra:

```
_far int func(int x);
```

`_interrupt`

Lehetőség van függvények deklarálására az `_interrupt` kulcsszóval annak jelzése érdekében, hogy megszakítás-kezelő rutinból kerül meghívásra. Az `_interrupt` kulcsszóval történő definíciós hatásra nem generálódik verem ellenőrző és bővítő kód.

Az `_interrupt` kulcsszót a függvény definíciójánál kell megadni, a függvény prototípusnál nincs hatása. Függvény pointerok és más adatok esetén a kulcsszó értelmetlen.

`_asm`, `_regargs` és `_stdargs`

Rendesen a C függvények a paramétereiket a verem felhasználásával adják át egymásnak. Annak eléréséhez, hogy a függvények néhány vagy az összes paraméterüket regisztereken keresztül adják át, a függvényeket az `_asm` vagy a `_regargs` kulcsszóval kell deklarálni vagy a `parameters=register` fordítási opció alkalmazása szükséges.

Az `_asm` kulcsszó esetén megadható, hogy az egyes paramétereket mely regiszterben fogadja a függvény.

Ha egy függvény a `_regargs` kulcsszóval kerül deklarálásra vagy a függvény fordítása `parameters=register` opcióval történik, akkor a függvény néhány argumentumát stack helyett a regiszterekben fogadja. Kimondottan az első két ponter argumentumot az A0 és A1 regiszterekben, az első két egész jellegű argumentumot a D0 és D1-ben. Ha a `math=68881` opcióval történik a fordítás, akkor az első két `double`-t az FP0 és FP1 regiszterekben. Minden más argumentum a stack-en keresztül kerül átadásra.

A fordító úgy jelöli meg az olyan függvényeket a linker számára, melyek regiszterekben várják az argumentumaikat, hogy `@` (at) jelet helyez a függvény neve

elé. Az `@` jel a szokásos aláhúzás `()` jel helyére kerül a függvények neve előtt.

Ha a program a `parameters=register` fordítási opcióval kerül fordításra, de egy vagy több függvény esetén a stack-en keresztül kell a paramétereket átadni, akkor ezeket a függvényeket a `_stdargs` kulcsszóval kell deklarálni. A `_stdargs` kulcsszó hatására a paramétereket a veremből veszi a függvény.

Ha egy olyan függvényt írunk, melynek a neve megegyezik egy könyvtári függvényével, akkor szükséges a `_regargs` kulcsszó megadása, vagy a `parms=both` vagy a `parm=register` fordítási opció használata.

Az `_asm`, `_regargs` és `_stdargs` fontosak mind a függvény definíciók, a prototípusok és a függvény pointerok esetén is.

`_saveds`

Ha egy függvény definíciója a `_saveds` kulcsszóval történik, akkor a fordító kiegészítő kódot generál a függvény kezdeténél, mely a `near` adatszekció kezdőcímét betölti az A4 regiszterbe. Egy függvény definíciója a `_saveds` kulcsszóval egyenértékű a függvény `saveds` opcióval történő fordításával.

A `near` adatszekció címének A4 regiszterbe töltése akkor hasznos, ha a kérdéses függvény meghívása egy külső programból történik. Például, ha a függvény egy ún. `callback` függvény, vagy egy `shared library` függvénye.

Ha nem a `libcode` opcióval történik a fordítás, akkor az A4 regiszter inicializálási értékét az `_LinkerDB` abszolút szimbólum adja a következő módon:

```
LEA _LinkerDB,A4
```

Ha a `libcode` opcióval történik a fordítás, akkor a linker a `_LinkerDB`-t az A6-hoz képest relatív offsetként értelmezi (nem abszolút szimbólumként). Az A6 regiszter a `library` belépési báziscímére mutat, a `library` minden belépési pontja esetében. Ebben az esetben az A4 feltöltéséhez generált utasítás a következő:

```
LEA _LinkerDB(A6),A4
```

A `_LinkerDB`-t a linker inicializálja, hogy a `near` adatszekcióra mutasson.

Rezidenssé tehető programok nem hivatkozhatnak abszolút szimbólumokra. Ezért a `_saveds` kulcsszó vagy a `saveds` fordítási opció nem használható, ha a programot a `cres.o`, vagy a `catchres.o` startup modulokkal kívánjuk linkelni.

Legközelebbre marad még néhány gondolat a kulcsszavakról...

(JOCO)

CHEAT MODE

BEHIND THE IRON GATE (ZA ZELANA)

Mind tudvalevő, ez a game 500-ra készült és a második lemez nem DOS-os, ebből kifolyólag nem installálható HD-re. Ha viszont egy Disksalv-al vagy egy Quartertools-al visszahozzuk a letörölt fájlokat az első lemeztől, akkor érdekes módon előtűnik az install-program, amellyel ezek után már könnyedén rányomhatjuk a wincsinkre. Csak egy dolgot nem értek ebben, még pedig azt, hogyha egyszer már megírták azt az install-scriptet akkor mért kellett utána letörölni?! Nekem itt büzlök valami, lehet, hogy ez is valamilyen AMIGA leépítő-kampánynak a része, ki tudja?

TURRICAN1

A High-score táblába adjuk be, hogy 'BLUESMOBIL' és máris 99 élettel írthatjuk a gonosz szörnyikéket. (Érdekes, de én ilyenkor csak BILL GATES-fejű monstereket látok, és valahogy mindig én győzök.)

TURRICAN2

A főcímképernyőn nyomd meg a space billentyűt, ezzel a zene-menübe kerülél. Itt nyomd meg a következő gombokat: 1, 4, 2, és kétszer az ESC, ezután örök élettel ronthatasz neki a játéknak.

TURRICAN3

A következő kódokat játék közben begépelve könnyíthetünk magunkon (mi köze van a turrican-nak a végéhez?):
DESTRUCT – végtelen bomba
ETERNITY – végtelen energia
BEAMMEUP – level skip
ROLLING – végtelen „roll”energia.

BY FRANKIE

LIONHEART

Húzzuk a Joyt balra-le, és (P)ausáljuk le a játékot. Ezek után CTRL+HELP-re egy kis földrengés jelzi a cheatmode beindulását. Ezután:
F1-F10+1-5 – Szintlépések
RETURN – Újabb földrengés
S – hanghatások ki/be
KURZOR FEL/LE – hangerő fel/le
CTRL – egérrel bárhova vihetjük a pályán hősünket, és újabb „CTRL”-ra mehetünk is tovább

MANCHESTER UNITED

CTRL+ESC-re azonnal vége a mérkőzésnek, az eredmény 5-0 (csak kár, hogy nem a mi javunkra)

MEGABALL

JOBB-AMIGA+P, és máris könnyebb a játék (de a highscore-nak annyi)

MICROCOSM CD³²

Pause után csak egy laza mozdulat kell a cheat-hez: FEL, LE, BALRA, JOBBRA a padon, ezután az összes színes gomb lenyomása mellett az irányítógombot meg kell tekerni az óramutató irányával ellenkezően amíg egy fura hangot nem hallani. Ez örök energiát ad, és a következő pályát már mi választjuk ki.

MORTAL KOMBAT (I)

A címképernyőn „CATHULU”, innen már egyszerű. Ja, és a Cheatmenüben „RJC”. Ezenkívül a „Kódos” képernyőn (szürke alapon vörös szöveg) írjuk be: „VAMPIRE” ez ugyanaz mint a II-ben a FIONA (mi az, hogy nem tudod mit csinál? nincs meg az előző szám???)

MR NUTZ

a térképképernyőn „DONT PANIC”. Ezután:
A – mindentéle táp
Q/W – +/- csillag
F5/F6 – +/- élet
F7/F8 – +/- gyémánt
F9/F10 – +/- bomba
és az ugrálás pályákon:
F1 – „Tűzgolyó”
F2 és F3 – a két pajzs

OVERKILL

A highscore listába NZL-ként kerülünk fel, a következő játék örökélettel megy.

POPULOUS II

A legjobb isten kódja
ADKITAKDVGZLRGWZ
ADKIUCMCZNDIFINL
ADKIUCKBZNEFIWX
vagy ADKITDMEVQDPXWTN. (Valamelyik biztos jó.) Ezenkívül (ha ez nem elég), ha villámot (levető/1) varázsolsz, a Bal Gomb mellé nyomd le az 1-et, így nem fogy közben a mana.

PROJECT X

Az első pálya végén repül be az űrhajó „száján”, és egy kis rejtett pálya jön. Ha végigcsinálod, kapsz 3 életet, és...

QUICK THE THUNDER RABBIT

kódok:
SUOLOKU – sérthetetlen
SILIRONE – 2. pálya

FUNETOCU – 3. pálya
RODECOLE – 4. pálya

RAILROAD TYCOON

F1 után SHIFT+Y és SHIFT+4 sok pénzt ad (32. 000. 000) után átpörög

RICK DANGEROUS I&II

Highscore listába POOKY: pályaválasztás

SCOOBY DOO & SCRAPPY DOO

Gyorsan írjuk be:
„qwertyuiopasdfghjklzxcvbnm” és sok-sok continue a jutalmunk. A térképen pedig SCOOBY DOO-val örökéletet kaphatunk.

SYNDICATE

Jó kis cégnevek:
ROB A BANK – 1. 000. 000 pénz
COPER TEAM – pénz+fegyverek
WATCH THE CLOCK – gyorsabban telik az idő
OWN THEM – 1 misszió van hátra, és kész is...
NUK THEM – bármelyik ország játszható
MARKS TEAM – ezt érdemes megnézni...
(csak úgy megjegyzem, hogy egy céget át lehet nevezni.)

TINY SKWEES

000—ADJUACES	005—ENTRILACO	010—TANGVILI
015—PREPPAND	020—OCTOGLAB	025—PETRACCE
030—COCKSTUM	035—ABROINST	040—DECLDROL
045—LAUGMAGE	050—NONHMISC	055—PEASANCH
060—COBEGALE	065—EUGERUNE	070—PORTICARO
075—SAILZOON	080—NICKMAST	085—WORKLAUD
090—BADIVELL	095—QUARFELD	100—MUAD DIB

TITUS THE FOX

C+AMIGA+AMIGA+F4-re 99 életet ad a proggy. És ha így se menne, itt vannak a kódok:
1-2625 2-8455 3-2974 4-4916
5-1933 6-0738 7-2237 8-5648
9-6390 10-8612 11-4187 12-1350
13-9813 14-5052 15-3360 16-2045

TRANSARCTICA

Címképernyőn állítsd az egeret az egyik sarokba, és nyomd le egyszerre az ALT+CTRL+BAL EGÉRGOMB kombinációt. Bal felső sarok: szupervonat
Jobb felső: szuper ellenség
Bal alsó: minden!
Jobb alsó: endsequence

by GMD

apróHIRDETÉS

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (részben postautólevélben) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

Veszek: A1200, winsci, turbókártya, A500.
Tel.: 256-17-40 Zoli

Eladó: Commodore 1084S színes stereo monitor (17e Ft), 6 hónapig garanciális TRA turbókártya (20e Ft), stereo hangdigidalizáló (3e Ft).
Fábián Zoltán
8500 Pápa, Közép u. 9.

Dél-keleti Tartomány Amigái! Klub alapítás céljából jelentkezettek a Birodalmi Főmegbízott!
Kovács János
5516 Körösladány, Baross u. 9/1.

Eladó egy kifünő(!) állapotban lévő 1084S színes monitor + monitorszűrő Amigához 24000Ft.-ért.
Ifj. Ilyés Ernő
Tel.: 226-97-63

Amiga játékprogramokat cserélnék.
Jaguer Tamás
6500 Baja, Pandúr u. 58.
Tel.: 06-79-322-443

Amiga CD³² + 6 db CD 37.000 Ft, Amiga 500 + 512 kB RAM + 2.05 Kickstart + IDE vezérlő + 120 MB HD + color monitor + lemezek + joy 40.000 Ft. eladó.
Tel.: 168-5095

Széleskörű programcsere Amigán! A600 (V1.3-V2.05), Mortal Kombat, Final Fight (eredeti) eladói Graphic AC c. (Amiga) prg-1, C64-es drive-ot veszek! Érdeklődni válaszborítékkal:
Gazda Zoltán
7400 Kaposvár, Kunffy u. 27.

Eladó Amigához hangdigi 2.900 Ft-ért, egér-automata kiválasztó 1.200 Ft-ért.
Riczkák Ferenc
Tel.: (32) 440-734 du. 2 óra után.

ParNet, illetve AT-buszos (2.5-3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz HD kontroller és egy új 540MB-os winsci eladó!
Vámos László
Tel.: 184-97-43

Eladó egy A500 V1.3 + 512 kB bővítő + TV modulátor + 150 lemez + 3 db JOY + szakkönyvek.
Tel./üzenetrögzítő: 280-5506

GVP-1230II - 68EC030 - 40MHz-es processzorral - 4 Mbyte RAM-mal - 50MHz-es 68882-es FPU-val eladó. Ára csak 65.000 Ft., esetleg cserére érdekel sima FAST-RAM kártya vagy 68020-as turbókártya, értékegyeztetéssel. Telefon munkaidőben:
Valent Zsolt
186-9624

Eladó: M-TEC 1230/28, co-proci-81/28, MMU turbókártya.
Érd.: 06/83/ 341-923

Amiga 500 (1 MB) eladó TV-modulátorral, programokkal, esetleg külső drive-val és monitorral is.
Tel.: 291-8244

Amiga1200-as 60 lemez + joy + egér + könyv eladó 45000Ft.-ért.
Nagy Péter
3881 Abaújszántó, Petőfi út 32.

CD³² + 8 játék olcsón eladó. Irányár: 43.000 Ft (ruppó). Bátor Társaság!
Tel.: (06-52) 444-461
(kösz a rajzot - GURU)

Amiga CD³² eladó + 5 db CD és 2 db control pad. Ára: 25.000 Ft!
Esetleg PC-CD-k cserébe érdekelnek!!!
Linke Rudolf
1165 Bp., Koronafűt u. 48/I. l/1.
Tel.: 407-1076

Eladó Amiga 1200 + 120 MB HDD + 2 joystick + egér + színes monitor + 100 db lemez + könyvek. Ár: 59.000 Ft.
Liebe István
2220 Vecsés, Ágnes u. 7.

Amiga 500, Bodega Bay, 4 MB RAM, monochrome monitor, TV modulátor, 51 MB winchester + tartozékok. Irányár: 55 eFt.
Tel.: 36/358-511

A500(+)-hoz AT-BUS vinyócsatlakozó kapható.
Tel.: (22)-382-427 (20 h után)

Eladó egy alig használt, garanciális 3,5"-es 340 MB-os Western Digital winchester, esetleg 1084S monitorra cserélhető.
Ifj. Koklucz Tibor
2660 Balassagyarmat, Szabó Püspök 33/1
Tel.: 06-35-314-509

AMIGA
szerviz, kiegészítők

1133 Bp., Kárpát u. 7/a.
Tel./Fax: 149-7909

HELIX COMPUTER

Budatétényi Amiga Klub

Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.

Budatétényi Művelődési Központ,
Budapest XXII., Nagytétényi út 35.

"Világ Amigásai Egyesületek!"

Inf.: Ilyés Ernő • Tel.: 226-97-63

Bélyeg
helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

Bélyeg
helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

A GURU Lapkiadó
céges és magán
terjesztőket keres
vidéken!

Számítástechnikai és
egyéb üzletek
jelentkezését várjuk a
113-0114-es
telefonszámon.

Kedvező terjesztési
feltételek!

SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/8

A nyertesek:
Herczeg Ferenc, Újszász
Tatai Róbert, Mór
Szép Norbert, Csurgó
Szekeres László, Sátoraljaújhely
Beregszászi Attila, Ósi
Kósa Eszter, Budapest
Ferenczi Gyula, Budapest
Straub György, Érd
Kiss Csaba, Csongrád
Balogh Péter, Sátoraljaújhely

Gratulálunk a nyerteseknek, a
nyereményeket a Sony postán küldi el.

Megrendelőlap

<input type="checkbox"/> GURU 1993/9-10	<input type="checkbox"/> GURU 1992/1	<input type="checkbox"/> GURU 1995/6	<input type="checkbox"/> GURU 1993/2
<input type="checkbox"/> PC GURU 93/1	<input type="checkbox"/> GURU 1992/2	<input type="checkbox"/> GURU 1995/7	<input type="checkbox"/> GURU 1993/3
<input type="checkbox"/> PC GURU 93/2	<input type="checkbox"/> GURU 1992/3	<input type="checkbox"/> GURU 1995/8	<input type="checkbox"/> GURU 1993/4
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/1	<input type="checkbox"/> GURU 1992/4	<input type="checkbox"/> GURU 1995/9	<input type="checkbox"/> GURU 1993/5
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/2	<input type="checkbox"/> GURU 1992/5	<input type="checkbox"/> GURU 1995/10	<input type="checkbox"/> GURU 1993/6
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/3	<input type="checkbox"/> GURU 1992/6	<input type="checkbox"/> GURU 1995/11	<input type="checkbox"/> GURU 1993/7
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/4	<input type="checkbox"/> GURU 1992/7	<input type="checkbox"/> GURU 1995/12	<input type="checkbox"/> GURU 1993/8
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/5	<input type="checkbox"/> GURU 1992/8	<input type="checkbox"/> GURU 1995/13	<input type="checkbox"/> GURU 1993/9
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/6	<input type="checkbox"/> GURU 1992/9	<input type="checkbox"/> GURU 1995/14	<input type="checkbox"/> GURU 1993/10
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/7	<input type="checkbox"/> GURU 1992/10	<input type="checkbox"/> GURU 1995/15	<input type="checkbox"/> GURU 1993/11
<input type="checkbox"/> GURU 94/8	<input type="checkbox"/> GURU 1993/1	<input type="checkbox"/> GURU 1995/16	<input type="checkbox"/> GURU 1993/12
<input type="checkbox"/> GURU 94/11	<input type="checkbox"/> GURU 1993/2	<input type="checkbox"/> GURU 1995/17	<input type="checkbox"/> GURU 1993/13
<input type="checkbox"/> GURU 94/12	<input type="checkbox"/> GURU 1993/3	<input type="checkbox"/> GURU 1995/18	<input type="checkbox"/> GURU 1993/14

...db * 198 Ft = Ft ☐ GURU 1994/9-10 Ft ☐ GURU 1995/1

...db * 165 Ft = Ft ☐ GURU 1994/10 Ft ☐ GURU 1995/2

...db * 165 Ft = Ft ☐ GURU 1995/1

...db * 248 Ft = Ft ☐ GURU 1995/2

...db * 179 Ft = Ft ☐ GURU 1995/3

Összesen: Ft ☐ GURU 1995/4

..... Ft ☐ GURU 1995/5

..... Ft ☐ GURU 1995/6

..... Ft ☐ GURU 1995/7

..... Ft ☐ GURU 1995/8

..... Ft ☐ GURU 1995/9

..... Ft ☐ GURU 1995/10

..... Ft ☐ GURU 1995/11

..... Ft ☐ GURU 1995/12

..... Ft ☐ GURU 1995/13

..... Ft ☐ GURU 1995/14

..... Ft ☐ GURU 1995/15

..... Ft ☐ GURU 1995/16

..... Ft ☐ GURU 1995/17

..... Ft ☐ GURU 1995/18

..... Ft ☐ GURU 1995/19

..... Ft ☐ GURU 1995/20

..... Ft ☐ GURU 1995/21

..... Ft ☐ GURU 1995/22

..... Ft ☐ GURU 1995/23

..... Ft ☐ GURU 1995/24

..... Ft ☐ GURU 1995/25

..... Ft ☐ GURU 1995/26

..... Ft ☐ GURU 1995/27

..... Ft ☐ GURU 1995/28

..... Ft ☐ GURU 1995/29

..... Ft ☐ GURU 1995/30

..... Ft ☐ GURU 1995/31

..... Ft ☐ GURU 1995/32

..... Ft ☐ GURU 1995/33

..... Ft ☐ GURU 1995/34

..... Ft ☐ GURU 1995/35

..... Ft ☐ GURU 1995/36

..... Ft ☐ GURU 1995/37

..... Ft ☐ GURU 1995/38

..... Ft ☐ GURU 1995/39

..... Ft ☐ GURU 1995/40

..... Ft ☐ GURU 1995/41

..... Ft ☐ GURU 1995/42

..... Ft ☐ GURU 1995/43

..... Ft ☐ GURU 1995/44

..... Ft ☐ GURU 1995/45

..... Ft ☐ GURU 1995/46

..... Ft ☐ GURU 1995/47

..... Ft ☐ GURU 1995/48

..... Ft ☐ GURU 1995/49

..... Ft ☐ GURU 1995/50

..... Ft ☐ GURU 1995/51

..... Ft ☐ GURU 1995/52

..... Ft ☐ GURU 1995/53

..... Ft ☐ GURU 1995/54

..... Ft ☐ GURU 1995/55

..... Ft ☐ GURU 1995/56

..... Ft ☐ GURU 1995/57

..... Ft ☐ GURU 1995/58

..... Ft ☐ GURU 1995/59

..... Ft ☐ GURU 1995/60

..... Ft ☐ GURU 1995/61

..... Ft ☐ GURU 1995/62

..... Ft ☐ GURU 1995/63

..... Ft ☐ GURU 1995/64

..... Ft ☐ GURU 1995/65

..... Ft ☐ GURU 1995/66

..... Ft ☐ GURU 1995/67

..... Ft ☐ GURU 1995/68

..... Ft ☐ GURU 1995/69

..... Ft ☐ GURU 1995/70

..... Ft ☐ GURU 1995/71

..... Ft ☐ GURU 1995/72

..... Ft ☐ GURU 1995/73

..... Ft ☐ GURU 1995/74

..... Ft ☐ GURU 1995/75

..... Ft ☐ GURU 1995/76

..... Ft ☐ GURU 1995/77

..... Ft ☐ GURU 1995/78

..... Ft ☐ GURU 1995/79

..... Ft ☐ GURU 1995/80

..... Ft ☐ GURU 1995/81

..... Ft ☐ GURU 1995/82

..... Ft ☐ GURU 1995/83

..... Ft ☐ GURU 1995/84

..... Ft ☐ GURU 1995/85

..... Ft ☐ GURU 1995/86

..... Ft ☐ GURU 1995/87

..... Ft ☐ GURU 1995/88

..... Ft ☐ GURU 1995/89

..... Ft ☐ GURU 1995/90

..... Ft ☐ GURU 1995/91

..... Ft ☐ GURU 1995/92

..... Ft ☐ GURU 1995/93

..... Ft ☐ GURU 1995/94

..... Ft ☐ GURU 1995/95

..... Ft ☐ GURU 1995/96

..... Ft ☐ GURU 1995/97

..... Ft ☐ GURU 1995/98

..... Ft ☐ GURU 1995/99

..... Ft ☐ GURU 1995/100

Megrendelőlap

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

<input type="checkbox"/> CD GURU 95/5	990 Ft
<input type="checkbox"/> CD GURU 95/4	990 Ft
<input type="checkbox"/> CD GURU 95/3	990 Ft
<input type="checkbox"/> CD GURU 95/2	990 Ft
<input type="checkbox"/> CD GURU 95/1	990 Ft
<input type="checkbox"/> ECTS CD	990 Ft
<input type="checkbox"/> DOOM FOREVER	1490 Ft

Árunk a postaköltséget nem tartalmazza!

Extra kedvezmények:

<input type="checkbox"/> CD GURU 95/1-2-3	2700 Ft
<input type="checkbox"/> ECTS CD + DOOM CD	2300 Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat
utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról
küldjenek befizetési csekket:

☐ Előfizető vagyok, így igénybe veszem az ECTS
CD és a DOOM FOREVER CD-re a kedvezményt!

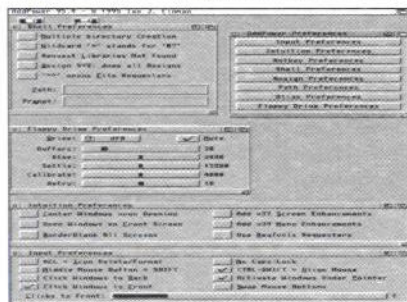
FORGÓPONT

AddPower 95.4

7 in 1

Ismét egy olyan commodity, mely korábban csak több, hasonló commodity-k használatával hozzáférhető funkciókat tartalmaz egyetlen programba integrálva. A szerző véleménye szerint legalább hat, vagy hét más program használatát váltható ki az AddPower segítségével.

Az assembly nyelven írt program segítségével lehetőség van grafikus felület segítségével beállítani az Alias, Path, Assign, Prompt és CD parancsokkal megadható rendszerparamétereket. E mellett saját funkcióihoz és tetszőlegesen megadható külső programok indításához billentyűkombinációkat rendelhetünk. Ezzel azonban még nem merítettük ki a lehetőségeket, többek között Click to Front, Click to Back, Align Mouse, Sun Mouse, Swap Buttons, No Caps-Lock és mindenegyes drive-hoz külön konfigurálható No Click.



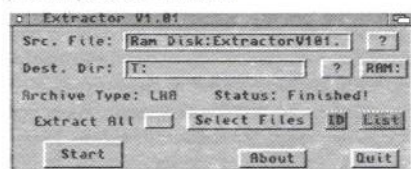
Az OS2.0+1 igénylő program shareware, regisztrációs díja \$20.00. A Computerse tagjainak lehetőségük van a elektronikus úton is regisztrálni a programot, ekkor nem kell a pénz átutalásával külön foglalkozni – a legközelebbi számlán jelenik meg az összeg.

Extractor V1.01

Kicsomagolni nem nehéz

Vagy mégis? Sokan nem szeretik, ha egy archive file-ból egy, vagy két file-ra van szükségük, akkor viszonylag sokat kell gépelniük, vagy megfelelő lehetőségekkel rendelkező filemanager programot kell használniuk. És akkor még nem is említettük azt, hogy e programok paraméterezése némileg eltér egymástól, így még arra is kell figyelni. A program jelenleg az LHA, LZX, UnZip és az UnARJ használatát támogatja.

Az Extractor segítségével egyszerűen megadható mind az archive, mind az(ok) a file(ok) mely(ke)t ki kívánunk tömöríteni. Ez utóbbi egy requesteren keresztül, melyben kiválaszthatók a szükséges file-ok. A program CLI-ből önmagában is használható, a szerző azonban valamilyen file manager programmal párosítva javasolja alkalmazását.



A program Giftware, a szerző minimum \$5 kéri a regisztrációt, vagy saját magunk által írt program teljes változatát. A regisztráció ebben az esetben viszonylag egyszerűen megtehető, lévén a program szerzője magyar, így (valószínűleg) forintban is elküldhető a regisztrációs díj.

FIDED 39.171

Lista a gyűjteményről

A FileID Extractor Deluxe egy speciális kicsomagoló program, mely egyetlen, a tömörített file-ok tartalmát leíró ún. file_id.diz nevű file-t csomagol ki a különféle (DMS, LHA/LZH, LZX, ZIP, futatható és text) file-okból, majd ezeket a file-okat egyetlen szövegfile-lá fűzi össze. E file_id.diz-ben tárolt azonosítók használata leginkább BBS-ekre jellemző, így akiknek nincsenek BBS-ről származó „stuff”-jai nem sok hasznát veszi e kis programnak.

A lista készítésre kijelölt file-ok több könyvtárban is elhelyezkedhetnek, megadható, hogy a listában ábécé vagy dátum alapján legyenek rendezve. Lehetőség van file-ok kizárására is, de nincs lehetőség file-okat egyenként megadni – csak teljes könyvtárakra generálható lista. Megadható továbbá az is, hogy az egyes file-ok leírása között legyen-e üres sor.

A szabadon terjeszthető program Giftware, használatához OS2.04+ szükséges. A FIDED néhány apróbb problémától eltekintve jól működik, pl. ne legyen megadva az LHAOPTS környezeti változóban a -a kapcsoló, mely az attribútum bitek visszaállítását írja elő, mert ekkor probléma léphet fel, ha valamelyik file-ban a File_ID.diz törlés ellen védett.

FileIDSaver V1.3

Ugyanaz másképp

Természetesen ugyanarra a célra több program is található. E program nem rendelkezik grafikus felülettel, azonban jóval több paramétere állítható be a parancssori opciók segítségével.

A program az LHA, zoo, dms, lzx, zip és text file-okból képes kicsomagolni file_id.diz-ben tárolt információt. A kötelezően megadandó paraméterek között a file-névnek, a listafile neve, a név, a file méret és szöveg közötti szókész karakterek számát kell megadni. De megadható, sok más között az is, hogy mi kerüljön a listafile-ba abban az esetben, ha nincs file_id.diz a file-ban.

A programot a szerző a DOpussal történő használatra fejlesztette, így annak rekurzívításra vonatkozó kapcsolója lehetővé teszi egész alkönyvtárakról az egyszerű listakészítést, vagy használhatók az AmigaDOS spat/dpat scriptjei is.

Az OS2.04+1 igénylő program shareware, regisztrációs díja 10 DM, vagy 10 lemez. A program mellé csomagolva megtalálhatjuk a használatához szükséges tömörítőket is (LHA, LZX, UnZip, ...).

LS Dictionary 2.0

Szótár és fordítóprogram

Ismét egy magyar fejlesztésű programról van szó, mely a szótározás és fordítás fázisát (de ugyanakkor rendkívül hasznos) folyamatát szeretné számítógépesíteni Amigán is.

A program segítségével lehetőség van angol, német és magyar nyelv között tetszőleges irányban szavak fordítására. Minden egyes irányban kb. 65-72 ezer szó, ill. kifejezés áll a rendelkezésre. Sőt a translator.library segítségével az egyes szavak kiejtése is meghallgatható.

A programból egy parancssoros változat érhető el demo verzióként, mely csak angolról magyarra fordít. A teljes változat kb. 27 MB helyet igényel a hard disken és 250 Ft-ért vásárolható meg a program szerzőjétől. Azonban a HiSoft BASIC-ben készült demo változat keresési sebessége messze elmarad az ígért max. 2 másodperces értéktől, mellesleg nem a szabványos kódú ő betűt használja, pedig erre is létezik magyar szabvány.

(JOCO)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Újra itt a GURU és újra itt van a Programozástechnika is. Ezúttal egy rendhagyó résszel. Hogy mitől rendhagyó? Több dologtól is, az egyik az, hogy nem bosszantom JOCO-t ábrákkal, amik megnehezítik a cikk betördelését. A másik az, hogy Windows '95 alatt Office '95-ben készült. A harmadik ok pedig, hogy megtudtam némi dolgot a számítástechnika érettségiről, ezúttal pontos és hivatalos információkkal rendelkezem, és a rovat fele (kb. 1 oldal) ezzel foglalkozik a továbbiakban. A negyedik dolog amitől különleges az, hogy ez az első olyan cikk, amit technikai okok miatt négyezer is újra kellett írnom, mert a file mindig elszállt. Tehát szállidosnak a file-ok, jó a file-kezelés, jó téma a cikk második felének, bár azt hiszem nem fog minden beférni, de legfeljebb több részletre bontjuk, és már meg is van a jövő hónapra is a programozástechnika.

Most, hogy megtelt a bevezetőnek szánt hely, ideje a téma közepébe vágni. Még hozzá a múltkorai témába, mert a többi témának még csak az elején tartunk...

Múltkor a multiplexer-demultiplexer páros egyik felét lerajzoltam nektek, a másikat mostanra megígértem, de hát nem jutna rá hely, tehát csak egy pár szót ezekről a kis kutyúkról. Az alapján mindenki meg tudja rajzolni a kutyú másik felét, amit egyébként nagyon egyszerű ábrázolni. A trükk annyi, hogy az előző számban adatkimenetként használt vezetékek lesznek az adatbemenetek és fordítva. A sok ÉS kapuból álló rendszernél is értelem szerűen megcseréljük a ki- és a bemenetet. És a volt adatbemeneti és mostani adatkimeneti vezetékek egyszerű csatlakozásait VAGY kapukra cseréljük. A két kutyúval megoldható, hogy egy szál dróton sok szál drót jelét küldjük át a multiplexer és a demultiplexer között. Ez nagy pechünkre a sebesség rovására megy, és a minőségnek sem tesz jót. Mondanom sem kell, hogy a távközlés egyes területein persze alkalmazzák ennek a rendszernek az analóg változatát. Persze hála istennek a legtöbbször nem időosztásos módszerrel próbálnak meg több jelet egyszerre felvinni egy vezetékre, hanem két teljesen különböző időben érkező jelet pakolnak rá. (Aki még nem jött volna rá, a telefonközpontól van szó mint általános alkalmazásról. Persze a kevésbé szép eset amikor több egyszerre érkező jelet gyorsan váltogatva visznek át egy érpáron, szintén ismert mint új vonaltöbbszörösítő technika. Ez igen jó minőséget produkál, a 2400-as modemek még nem is mennek a max. átviteli sebességük fele alá egy ilyen rendszertől. A gyorsabbak már időnként igen.) Természetesen a valóságban nem egy szál dróttal dolgozik egy ilyen rendszer, hanem az áramkör zártága és a kétirányú kommunikáció kedvéért 2 szál dróton. Tegyük hozzá, hogy nem az elmélettel van a baj, nem azért zajosak a vonalak mert

elméletben rossz a rendszer, hanem azért, mert a távközlésben felhasznált alkatrészek jelentős része nem éppen a kitűnő minőségéről híres. Most már mindenki meg tudja csinálni a kis házi telefonközpontját, asztali számítógépét és sok egyéb használaton nyavalyáját, ezért áttérünk egy másik hasonlóan érdekes témára. A különbség csak annyi, hogy az új téma hasznos is. Jön tehát az érettségi és egyéb vizsgák kérdése.

Magyarországon elvben mindenkinek joga van bármelyik olyan tantárgyból amit legalább két éven át tanult a középiskolában érettségizni a kötelező tárgyak és a megúszható idegen nyelv mellett. Ha központit ír valaki, akkor megússza az adott tárgyból az érettségit, sajnos számítástechnikából még nincs központ. Ez azért is kár, mert két választható tárgyból írt központi mentesít az idegen nyelvi érettségi vizsga alól. Szerencsére a törvény szerint érettségi vizsga is van számítástechnikából, még hozzá igen érdekes és tanulságos, hogy hogyan is működik ez hivatalosan.

Ha egy iskolában többféle számítástechnika oktatás is van, és van a felhasználói oktatás helyett választható programozási oktatás is, akkor is a felhasználói oktatás tananyagából kell érettségizni, ugyanis csak az a hivatalosan elfogadott számítástechnika érettségi tananyag. Ez az érettségi tananyag a világon egyedülálló módon programhoz kötött. Magyarul a világon elsőként Magyarország oktatási rendszere biztosítja azt, hogy a számítástechnikai képzésben részesülők képesek legyenek ugyanazt a software-t használni, tehát a cégeknek ne kelljen felkészülniük arra, hogy az egyes munkatársaik más software-t, esetleg annak egy lopott példányát használják. Ez egyszerűsíti a software beszerzést. Legalábbis ezek azok az állítólagos előnyök amiket én is végighallgattam, tehát nektek is illik megmondanom. Miután elolvastad, hogy melyek ezek a termékek eldöntheted, hogy mi a véleményed ezzel kapcsolatban, nekem csak annyi, hogy ezután senki ne beszéljen piacgazdaságról, amikor egy monopóliumot jogszabály biztosít. Akkor következzen a követelmények listája:

- A Microsoft Word for Windows szövegszerkesztő ismerete.
- A Microsoft Excel for Windows táblázatkezelő ismerete.
- Egy tetszőleges adatbázis-kezelő software ismerete.
- Ennek megfelelően a Microsoft Windows ismerete.
- Ennek megfelelően a Microsoft DOS ismerete.

Természetesen ennek megfelelően a legtöbb iskola akkor már minden software-t egy helyről vesz meg vagy kér el, és így az adatbázis-kezelő is Visual FoxPro vagy Microsoft Access lesz. Tehát ha programo-

zást akarsz tanulni, és ezt nem csak adatbázis-kezelőkön s még érettségizni is akarsz belőle, akkor egyetlen egy programozási nyelv jöhet szóba, a Microsoft Visual Basic. Természetesen a Microsoft Visual Basic for Applications, illetve a teljes Visual Basic a megfelelő VBA rutinok használatával. Igaz ezen kívül még van három egyéb eszköz is, a Word Basic, az MS-DOS QBASIC a basic nyelvek népes táborából, és a Microsoft Visual C++, aminek az új verziói tekintélyes helyet foglalnak el a hard disken. Természetesen megpróbálhatod CD-ről is használni, amennyiben az Office-t és annak SDK-ját rakod fel a gépedre. Nem jársz sokkal jobban. És persze ezekből a programokból mindig kell Update és mindig meg kell az újat ismerni, ilyenkor egy ideig használni is kell. Minket most az Office nem túl sokat érdekel, arról JOCO úgyszólván írt valamit a PC GURU-ban, ugyanezt nem írok ennél a témánál a Windows '95-ről sem, csak majd az egyéb vizsgák címszó alatt, ami lehet, hogy csak a következő számba fér bele. Azt viszont meg kell említenem, hogy ezekben a Visual eszközökben, hogyan kell programozni, hogy ne érjen meglepetés, ha esetleg ilyenről találkozol a valamelyik vizsgán vagy versenyen. Ilyen eszközökben a programozásnak van egy jól bevált menete:

1. Megrajzolod a program főképernyőjét, elkészítod a menüjét.
2. Megrajzolod a program többi ablakát és azok menüjét.
3. Az ablakokat és a dialógusdobozokat behívó menüparancsokat vagy nyomógombokat definiálsz.
4. Definiálsz a kilépéseket és az ablakzárásokat.
5. Ellenőrzöd, hogy minden rendben működik-e.
6. Beállítod az ablak és vezérlőfelület végleges jellemzőit. (Látszódnak-e a Task Bar-ban, méretezhető legyen-e?)
7. A bemenetek és kimenetek megtervezése, és definiálása.
8. A valódi algoritmusok becsempészése a programba.

Amint észrevetted eseménykezelést nem kell írnod, hiszen a rendszer az eseményeket automatikusan alakítja át eljárshívásokká. Például egy nyomógomb megnyomása automatikusan magával vonja a nyomógomb Click metódusának meghívását... A különböző feliratok kiírása is egyszerű, hiszen csak a Caption vagy Text mezők átírását kell elvégeznünk az adott objektumon. Hát nem egyszerű? És ez a maximum ami programozásból előfordulhat az érettségien. Igazából valódi munkád csak a file-kezeléssel lesz, ha ilyen programozási feladatot kapsz, meg persze a nyomtatással, ha elvárás az, hogy a program nyomtasson valamit.

Na jöhetnek az egyéb vizsgák is, ezekből elég sokféle van:

1. Alap, közép vagy felsőfokú végzettséget adó szakvizsgák. Ezek 95 %-a PC-s és Windowsos ismereteket igényel.
2. Egyes oktatási intézmények saját vizsgái. Ezeknek már csak 80 %-a PC-s Windowsos.
3. Microsoft Certified Professional vizsgák.

Ez utóbbiak nemzetközies és több vizsgával igen magas fokozatokat is el lehet érni. Egyértelmű, hogy miről szólnak ezek a vizsgák, és az is egyértelmű, hogy egy könnyített kedvcsináló Preview verziót PD programként ki is adott a Microsoft. Ez a könnyebb kérdéseket tartalmazza, így aztán sokan mernek megpróbálkozni, és sokan buknak. A vizsga színvonala tehát magas, de mégis sok vizsgadíj folyik be. Aki 6 megfelelő vizsgát (4 operációs rendszer, 2 egyéb nem egyszerű irodai software) letesz, az Microsoft System Engineer minősítést kap, ami nagyon megéri. De nagyon kevés olyan ember van, aki ezt le tudta tenni. Két okból is, az egyik az a nehéz kérdések, a másik a beugratós kérdések. Szeretném felhívni mindenkinek a figyelmét, hogy még a könnyített Preview szintje is meghaladja a kötelező érettségi tananyag szintjét, és nem a nemzeti változatokról szól. Sőt maga a vizsga is angol nyelvű. Tehát van arra is esély, hogy a kérdést is rosszul fordítod le.

Amint látjuk, ezeknek a vizsgáknak is közös jellemzője tehát a Windows és ez sajnos nagyon is így van. Egy dolog az, hogy ezzel együtt nem lehet az Amigákat jó darabig kiverni az otthonokból, a más dolog az, hogy komoly pénz már nincs az Amigában és rövidtávon nem is lesz, hosszútávon pedig lekörözik, és aki most Amigás az is kénytelen lesz előbb utóbb átnyergelni PC-re. Tudom, tudom, nem szép ilyet mondani egy Amigás lapban, de ennek komoly okai vannak, méghozzá több oka is van, egyik az az, hogy Amigán nemzetközi szinten is nagyon nagy a kalózkodás aránya, a másik ok pedig a nagyon kis arányú professzionális céges felhasználás. Ezt, ha programozni akarsz Amigán neked is meg kell gondolnod és el kell érned, hogy ne legyenek szabvány programok amiktől nem szabad eltérni. Ehhez pedig pénz kell és jogtisztá programokat kell belőle vásárolni, komoly feladatokra egyszerűen kezelhető software-eket kell készíteni. A demo és a játék mellett könyvelő-, orvosi-, ... software-eket is kell írni. Amit pedig te sem teszel meg. Ahhoz, hogy Amigán software piac legyen, meg kell írni valamilyen kis piaci szeletre versenyképes software-t és ki kell használni azt, hogy az Amigás rendszerek olcsóbbak. Ha nem használod ezt ki, akkor elveszik ez az előny is mert betöltik teljesen azt a piaci szeletet, amit még eddig nem töltöttek be. Tehát meg kell tanulni adatbázist kezelni, méghozzá nagyon jól. És kell egy jó piackutatás, hogy miből nem lesz nagy konkurencia. A programokhoz persze támogatást is kell adnod. És itt könnyebb a másik út, a PC és a Windows, mert ott te is kapsz támogatást és a problémák jó részét nem neked kell meg-

oldanod, hanem tovább kell adnod. Válassz a könnyű és a nehéz út között, én mindegyiken szívesen segítek annyit, amennyit segíthetek. Ha komolyan a géppel akarsz foglalkozni, akkor tedd le a vizsgát, váltsd ki a vállalkozóit és írd pénzért programokat. Segítségül most néhány szót a file-kezelésről:

A programjaid használhatnak szöveg-file-okat és formátummal is rendelkező bináris file-okat egyaránt. Az előbbinek nagy előnye az olvashatóság, az utóbbinak pedig, hogy általában tömörebb.

A formátummal rendelkező file-okat olvashatod szekvenciálisan vagy pedig véletlenszerű eléréssel, tehát mindig oda ugorva ahol a keresett adat van. Utóbbihoz nem árt indexelni a file-okat, lehetőleg többféle szempont szerint.

A formátummal rendelkező file-jaidnak nem árt ha van valamilyen fejléce, lehetőleg a rekordhossz egészszámú többszörösének megfelelő hosszúságú, ugyanis így könnyebb kiszámolni egy-egy adat helyét. Persze változó rekordhossz esetén még rekordfejléc is kell és ilyenkor bonyolulttá lesz a file egyes részeit átmásolgatni.

Mit is kell a fejlécnek tartalmazni:

- A készítő program egyedi azonosítóját, ez lehetőleg ne legyen túl hosszú.
- A file feldolgozásához szükséges programverzió verziószámát.
- A file alapadatait (név, hossz, dátum, idő, ...).
- A file-t létrehozó programpéldány egyedi azonosítóját (védelmi célokra).
- A file-t utóljára módosító programpéldány egyedi azonosítóját (védelmi célokra).
- A file ellenőrző összegét.
- A file hozzáférési jogosultságait.
- A file szerkezetére vonatkozó jelzést.
- A file hosszú címét, a file egyéb nem file-rendszer szerinti adatait.

Mit nem szabad a file-fejlécnek tartalmazni:

- A file hozzáférési jelszavát, sem kódolt sem kódolatlan formában. A jelszót nem ellenőrizni kell, hanem a titkosított vagy tömörített adatok olvasásánál felhasználni. Nagyon fontos, hogy minden letárolt jelszó gyorsan feltörhető.
- Külön CRC ellenőrzés nélküli végrehajtható kódot.

Ezek így nagyon egyszerűnek tűnnek és mindenki tudja, hogy mi miért van úgy ahogy itt leírtam. A probléma az az, hogy nagyon kevesen tartják be. Az általam ismert védelmi rendszerek 90 %-a csak ellenőrizi a jelszót, beleértve több komoly hálózati operációs rendszert is. Ezek a rendszerek könnyen feltörhetőek. Ha a programunk az adatok szerkezetét többször több kulccsal kódolva tárolnánk, akkor azok szinte feltörhetetlenek lennének.

Jó megoldás például drive titkosítás esetén a FAT és a főkönyvtár, vagy az ennek megfelelő file-nevek nyíltkódú titkosítással való kódolása. Lehetőleg minden

felhasználónak külön példánnyal. A valódi FAT és főkönyvtár csak ezeknek az adatait tartalmazná. Az egyes felhasználók FAT és könyvtárrendszere csak a számukra elérhető file-ok adatait tartalmazná. A többi file helyét Bad Sectornak kijelölve. Ezt a megoldást jóval nehezebb feltörni. A mi megoldásunk a file-okra is hasonló ehhez. A főfejléc nem tartalmazza a formátumleírást, csak az azt leíró file-ok adatait. A formátumot leíró file-t és az indexfilet pedig több példányban tárolva titkosítjuk. A file összes adatát pedig úgy kódoljuk, hogy az a formátum jellemzőit használja fel.

Jó módszer például, ha az egyes rekordok saját fejlécei, csak a mesterfejléctől való eltéréseket tartalmazzák, és minden egyes byte-ot annyival XOR-olunk a mezőben, ahány byte még hátra van a mezőből. Utána egy a rekord sorszámtól függő számmal is XOR-olunk. Ezt nehéz megfejteni, de viszonylag egyszerű.

Mit tartalmazzon a rekordfejléc:

- A rekord file-on belül egyedi azonosítóját.
- A rekord hosszát.
- A rekord szerkezetének az általánostól való eltéréseit.
- A rekord érvényességét ami lehet:
 1. *Törölt* (a file fizikailag még tartalmazza, de a file újraszervezések eltávolítandó a file-ból)
 2. *Rejtett* (A keresések nem találják meg csak a bizonyos azonosító ismeretében lehet rá hivatkozni, ezt a jelzést az Index file is tartalmazza, ott a keresési cím helyett csak egy azonosító szerepel.)
 3. *Normál*

A törölt rekordok nem szerepelnek semmilyen indexfile-ba, és a file újraindexelésénél sem vehetők fel oda. A file 'tömörítésénél' ezek a mezők nem kerülnek bele az új file-ba. Itt kell megjegyezni, hogy az adatbázis-kezelésnél tömörítésnek nevezik a file törölt rekordok nélküli újírását is. Ezt ugyebár minden különösebb gond nélkül meg lehet csinálni. Sok esetben célszerű ezt automatikusan megtenni a file rekordjainak fizikai rendezésénél és minden olyan funkcionál is ami a file teljes újírását is tartalmazza, hiszen ilyenkor az ellenőrzés nem vesz igénybe számottevő időt, viszont a szükségtelen rekordok kiírásának idejét meg tudjuk spórolni ezzel az ellenőrzéssel, tehát általában még gyorsabb is ez. Ezenfelül jelentős szempont, hogy a rendezésnél is kevesebb rekordot kell rendezni, ami megint gyorsítja a programot és csökkenti a rendezés memóriaigényét.

A következő számban ugyanitt folytatom, eredetileg jóval többet terveztem, de 18 kilobyte fölé került az anyag mennyisége a szükséges 14 helyett, és úgy döntöttem, hogy inkább kibővítem és két számba is elég lesz. Legfeljebb írok majd egy oldalnyi olyan feladatot, ami vizsgán vagy versenyen szerepel.

Varju Gergely

DERKO HW STATION

IGEN ELŐNYÖS ÁRAKON KAPHATÓK
A KÖVETKEZŐ KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA 500-hoz:

- Action Replay MK3+ (3.17-es verzió, javítva, teljes leírás-
sal, a legmegbízhatóbb és sokoldalúbb kártya) 7.890
- A500 1.2 vagy 1.3 kickstart verziókhöz 6.500
- Kickstart 3.0 (V39.106)
- Minden létező Kickstart verzió megvan!

Amiga 1200-hoz:

- FAST memória bővítő (1-2-4-8 Mbyte), 32 bites
SIMM foglalatokkal
(A SysInfo 2.21-szeres sebességnövekedést ír ki!) 8.000
- 8 bites hangdigitalizáló, mono (A500-hoz is jó) 3.500
- IDE-kábel (3.5 inches winchester illesztéséhez) csak 1.600

PC-hez:

- Action Replay 2.4 (új verzió várható) 8.000

Írj, ha bármi hardware érdekel, biztosan megegyezünk;
és az is lehet, hogy időközben már bővült a választék!

Telefon: 291-2318
Levelezési cím: Budapest, Fodor u. 18.



Számítógépek, perifériák, egerek javítása, Amiga kiegészítők!!!

HDD winchester vezérlő 8.000 Ft,
HDD vezérlő RAM bővítési lehetőséggel 12.000 Ft,
KickStart átkapcsolók: V1.3 – 5.200 Ft;
V2.05 – 6.500 Ft, + 512 kB RAM A500-ba 6.000 Ft,
Amiga 1200-be gyors winchester szerelés
kábelekkel 3.600 Ft,
Belső floppy drive beszerelve 9.000 Ft,
EURO-SCART kábel 2.000 Ft.

És más egyébek...

Bp. XII., Királyhágó u. 2. Tel.: 156-6790, 420-5331

Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től	1994/7-ig (7 szám)	1253 Ft helyett	950 Ft
-----------------	--------------------	-----------------	--------

GURU 1994/8-tól	1994/12-ig (4 szám)	852 Ft helyett	600 Ft
-----------------	---------------------	----------------	--------

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től	1992/5-ig (5 szám)	825 Ft helyett	400 Ft
-----------------	--------------------	----------------	--------

GURU 1993/1-től	1993/12-ig (11 szám)	1960 Ft helyett	900 Ft
-----------------	----------------------	-----------------	--------

A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től	1993/2-ig (2 szám)	396 Ft helyett	200 Ft
--------------------	--------------------	----------------	--------

PC GURU 1994/1-től	1994/7-ig (7 szám)	1386 Ft helyett	1000 Ft
--------------------	--------------------	-----------------	---------

A megrendeléseket várjuk a GURU címére:
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765

A VILÁG LEGNÉPSZERÜBB HANGSZEREI:

GM/GS

HANGMODULOK

ANNAK AKI KOMOLYAN VESZI A ZENÉT

SC-88



SC-55 MK II



SC-7



354 GS-hangszín

9 dobkészlet • 1 SFX készlet

28 hang polifón

PC/MAC csatlakozási lehetőség

2 MIDI bemenet

sztereó bemenet

654 hangszín/70 • minőség

22 dobkészlet • 2 SFX készlet

64 hang polifón

32 part multitimbrális

2 MIDI bemenet

beépített effektek és EQ

PC/MAC csatlakozási lehetőség

128 GM-hangszín

6 dobkészlet

beépített effektek

PC/MAC csatlakozási lehetőség

[RS-422/RS-232-CI-C2]

2 sztereó bemenet

MIDI • csatlakozás

 Roland



MIDI-MUSIC ROLAND MÁRKABOLT
BUDAPEST 1077 WESSELÉNYI U. 57
TELEFON: 341-4735 FAX: 268-0079

ACOMP

KÖZPONTI ÜZLET: 1135 BUDAPEST, SZENT LÁSZLÓ U. 74/A. TEL/FAX: 149-6165, TEL: 140-2101
 ACOMP BUDA: 1125 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ UTCA 2. TEL/FAX: 156-6790
 NYITVA: HÉTFŐ-PÉNTEK 9.00-17.00, SZOMBATON 9.00-13.00
 UGYANAZT OLCSÓBBAN AZ ACOMP-TÓL! FIGYELJE AKCIÓS AJÁNLATAINKAT!

FAXBANK: 180-8611, KOD: 1477 # (HÍVJA FEL A SZÁMOT, ÉS TÖMEG EMMARKET ARRAJUTÓK.)



SOFTWARE	
Win 95 CD OEM	15,992
Win 95 3.5" OEM	16,400
MS-DOS 6.22 OEM	5,720
Northon Com. 5.0	7,600
Windows 3.1 OEM	5,360
Windows for Wkg.	6,400

JELENTŐS ÖSSZEGET
 SPÓROLHAT, HA KONFIGURÁCIÓ
 VÁSÁRLÁSOKOR OEM
 SZOFTVEREK INSTALLÁLÁSÁT
 KÉRI, GARANTÁLTAN
 JOGTISZTA,
 VIRUSMENTES
 PROGRAMOK!

NINCS ELEG HELY?
SZUPER ÁR:
 QUANTUM
 GRAND-PRIZ
4.3 GB SCSI HD
129.992 Ft.-

WINCHESTEREK	
170 Mb SeaGate	AT-BUS 13,440
420Mb Quantum	AT-BUS 19,992
820Mb Conner	AT-BUS 25,880
540Mb Quantum	SCSI 33,280
850Mb Quantum	SCSI 36,000
1 GB Quantum	SCSI 39,992
4.3 GB Quantum	SCSI 129,992

ACOMP Office computer

ÚJ!

Vásárlóink igényei szerint állítottuk össze az alábbi konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár **mindent** tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges - semmi trükk, semmi extra költség... A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

Hardver:

Texas 486DX2-80MHz CPU + cooler, 4MB RAM, 1.44 FLOPPY, 520 MB HDD, 14" AXION COLOR LR/NI monitor + 512 KB VGA, Monitorony + 200W táp, 101 gombos angol billentyűzet, Mitsumi egér

Installált szoftver:

MS-DOS 6.22 OEM, DOS Navigator 1.35 filekezelő (Jobb, mint a Northon Commander), Qpeg 1.7a picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram, Thunderbyte Antivirus 6.38 (védelem a vírusok ellen), valamint 35Mb shareware játékprogram

115.200.-Ft+ ÁFA

AKCIÓ:

Zoltrix Faxmodem + Bitfax szoftver is az árban!
 Küldje faxait nyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjébe!
 Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózatokhoz!

Memória elemek	
128 Kb DRAM	680
512 Kb DRAM	3,992
1 Mb SIMM 70ns	4,200
4 Mb SIMM 70ns 36 bit	16,400
8 Mb SIMM 70ns 36 bit	33,440
16 Mb SIMM 70ns 36 bit	59,992
32 Mb SIMM 70ns 36bit	119,992

Kívánság szerinti konfigurációt egy-két napon belül összeállítunk!

VIDEO KÁRTYÁK	RAM / max	BUS	True color
Realtek	256/512	ISA	-
Trident 9000C/1	512/512	ISA	-
WD VL3000	1/2	VESA	+
Cirrus 5429	1/2	VESA	+
WD Paradise Bali	1/2	VESA	+
Diamond Stealth 64	1/2	VESA	+
Spea Vega Pro	1/1	PCI	+
S3 Trio 32	1/1	PCI	+
S3 888	1/4	PCI	+
ATI Winboost M64	1/2	PCI	+
ATI Xpression M64	2/2	PCI	+
Paradise Bali	1/2	PCI	+
Paradise Bahamas	1/2	PCI	+



ARCHIVÁLÁS CD-ROM-RA
 3250 Ft-tól!
 HDD, FDD, DAT, CD ADATHORDOZÓKROL

HEWLETT PACKARD TERMÉKEK	
DeskJet 600 (A4 fekete, színes opció)	55,200
LaserJet 5L (300 dpi, 1 MB RAM, RET/MET)	94,400
LaserJet 5P (600dpi, 2MB RAM, RET/MET)	155,000
LaserJet 5MP (600 dpi, PS, 3MB RAM, RET/MET)	192,000
Color LaserJet (300 dpi, color)	hívjon!
DAT 8GB belső, SCSI	120,000
DAT kazetta (DDS, 90m)	1,760
DeskJet patron dupla (5x0)	4,320
DeskJet patron dupla (6x0)	4,480
DeskJet patron színes (5x0)	4,600
DeskJet patron színes (6x0)	4,880
LaserJet 4L-4ML toner	10,992

PC-s JOYSTICKOK	
QS-123 WARRIOR	1,640
QS-151 AVIATOR	3,840
QS-172 RAIDER 5	1,840
QS-189 PYTHON	1,640
QS-191 STARFIGHTER	1,600
QS-201 S.WARRIOR	2,392
QS-203A AVENGER	1,840
QS-206 SKYMASTER	5,920
QS-209 SKYHAWK	1,560
QS-217 COMMAND PAD	1,280
DEXA JOYSTICK	2,160

PROCESSZOROK	
486DX2-66 Mhz IBM 3V	5,500
486DX2-66 Mhz Intel 5V	13,440
486DX2-80 Hz Texas	5,400
486DX2-75 Mhz	28,400
PENTIUM 90 Mhz	35,600
PENTIUM 100 Mhz	38,000
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 Turbo cooler	1,520
586 Pertie cooler	10,400



Házak	
Babyház + táp	5,992
Monitorony + táp	5,760
frekvencia kijelzős	
Nagytorony + táp	9,992
220W hálózati kábel 3 m	480

HANGKÁRTYÁK, HANGSZÓRÓK, FAXMODEMEK	
CP 18 aktiv hangszóró (1 pár)	3,200
Sound Blaster 16 Value (16 bit stereo)	15,840
Sound Blaster 16PRO CSP (16 bit stereo)	26,240
Sound Blaster 32 AWE (16 bit, Wave, General MIDI)	26,240
Sound Blaster 32 AWE (16 bit, ASP, Wave, General MIDI)	42,800
WD paradise Prof 16 DSP Multi CD, Wawetable, GM)	15,992
GRAVIS ULTRA SOUND (256Kb RAM) OEM	14,900
GRAVIS ULTRA SOUND MAX (512Kb RAM)	24,400
GRAVIS ULTRA SOUND ACE	14,960
Modem Blaster 14440bps belső faxmodem + software	12,992
ProLink 14400bps külső faxmodem + software	22,800
ProLink 28800bps külső faxmodem + software	29,992

BILLETYÜZET, MOUSE, SCANNER	
102 gombos bill. KANRICH (angol)	1,960
102 gombos bill. KANRICH (HUN)	1,960
102 gombos bill. CHICONY (angol)	2,360
Microsoft Natural Keyboard	10,960
Microsoft mouse OEM RET	3,840
Microsoft mouse OEM	3,192
Genius Mouse 3	1,600
Mitsumi mouse	992
Trust color kézi scanner 16.8M szín	19,200



EGYÉB ÉRDEKES KACATOK	
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G, vezérlő	1,800
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G vezérlő, Vesa Local Bus	2,280
E IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P vezérlő, Vesa Local Bus, CMD	3,992
Adaptec AHA 1542CP SCSI vezérlő kit, ISA	42,320
Adaptec AHA 2842A SCSI vezérlő kit, Vesa Local Bus	41,200
Panasonic SB CD-ROM vezérlő kártya	1,600
Ethernet 16bit hálózati kártya	3,992
PC game kártya dual portos	1,200

COMMODORE, AMIGA, PC
 SZÁMÍTÓGÉPEK JAVÍTÁSA,
 BŐVÍTÉSE.
 HARDISK VEZÉRLŐK,
 MEMÓRIA BŐVÍTÉSEK,
 KICKSTART KAPCSOLOK,
 COMMODORE ALKATRÉSZEK.
 TEL: 156-6790,
 VAGY 420-5331,
 REGIUSZ KORNÉL

SONY CD ÍRÓ KIT

330.000 Ft.-
 2 x SEBESSÉGÜ, CADDY-S RENDSZERÜ,
 ADAPTEC AHA1542 VEZÉRLŐVEL,
 SZOFTVERREL



Újra gyártják az Amigát!

A KIRÁLYHÁGÓ UTCAI ÜZLETÜNK
 TOVÁBBRA IS AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB
 VALASZTÉKAT KÍNÁLJA AMIGA
 SZÁMÍTÓGÉPEK, KIEGÉSZÍTŐK, BŐVÍTÉSEK,
 SZAKKÖNYVEK TERÉN. MAGYARORSZAGON
 EGYEDÜLÁLLÓ GARANCIÁS ÉS
 GARANCIÁN TÚLI
 SZAKSZERVIZT IS MŰKÖDTETÜNK.
 CIAO AMIGOS!



PANASONIC NYOMTATÓK	
KXP-1150 9 tús, A4	24,480
KXP-3628 24 tús, A3	76,720
KXP-2130 24 tús, A4, színes opció	34,320
Lapadagoló keskeny kocsis típ.	8,640
Lapadagoló széles kocsis típ.	24,400
Festékszalag 9 tús típusához	1,160
Festékszalag 24 tús típusához	1,960

Floppy, CD-ROM drive-ok:	
1.44Mb FDD Chinon	3,560
Sanyo CD-ROM 4x, AT-BUS	18,992
Panasonic CD-ROM 4x, AT-BUS	20,992
TEAC CD-ROM 6x, AT-BUS	32,400
Panasonic CD-ROM 2x	8,392
Chinon CD-ROM 2x, SCSI	15,600

ALAPLAPOK	
486DX4, 256 KB cache, 3Vesa, 71SA, 4*36 bit RAM Expert chipset, Award bios	12,160
586 75-120Mhz 256 KB cache, 9PCI, 4ISA, Intel Triton, Award bios, PCI IDE+, UART 16550 (PC Partner)	25,600
586 75-166 Mhz 256 KB cache, 4PCI, 4ISA, Intel Triton, Award Bios, PCI IDE+ (Mercator)	28,960
586 75-166 Mhz 256 KB cache, 4PCI, 4ISA, SIS chipset, AMI Plug&Play bios, IDE+, UART 16550 (Microstar)	28,960

APC SZÜNTETMENTES TÁPOK	BACK UPS	BACK UPS PRO
250VA	16,960	280VA 20,800
400VA	25,992	420VA 32,480
600VA	32,992	650VA 44,000
900VA	58,880	
1250VA	74,320	

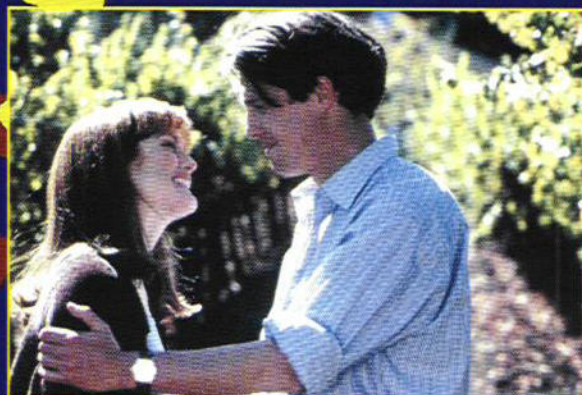
ÁRAINK A 25% ÁFÁ-T NEM, DE 12 HÓNAP GARANCIÁT TARTALMAZNAK. KÉSZPÉNZ FIZETÉS ESETÉN ÉRVÉNYESÉK. VISZONTELADÓKNAK 5% ÁRENGEDMÉNYT BIZTOSÍTUNK.



FILMVILÁG

Áldatlan állapotban

Chris Columbus legújabb filmjében sem hazudtolta meg önmagát. A komikus jelenetekben bővelkedő filmben egy fiatal pár harmonikus heteköznapjai bontakoznak ki előttünk. Samuel (Hugh Grant) és Rebecca (Julianne Moore) évek óta élnek együtt. Kapcsolatuk tökéletesnek és megingathatatatlannak látszik, mignem egy napon kiderül, hogy Rebecca gyereket vár. Samuel képtelen feldolgozni a történetet, kaotikus érzelmei viharában mindent tönkretesz maga körül. Rebecca egy háromgyerekes baráti családdhoz költözik, akik negyedik gyermekük születését várják. A két fiatal pedig önállóan próbálja meg feldolgozni a gyermekvárás lelki nehézségeit. A szülészorst (eddig csak állatokat kezelt), aki világra segíti majd a kicsit, Robin Williams alakítja. A komikus jelenetek mögött mély érzelmi tartalmat és mondanivalót rejtő film kellemes szórakozást ígér minden korosztály számára.

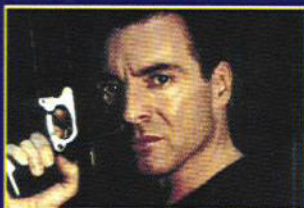


Dredd bíró

2139. Megacity 1. Az egykori New York területén kétszázmillió ember éli életét. Az atomháborúk által megtépzott Föld hőmérséklete alaposan megnövekedett, csakúgy mint a feszültség a városban. A bűn hullámai úgy tűnik mindent elsöpörnek, az igazságszolgáltatás rendszere megváltozott. A törvényhozói, a végrehajtói és a bírói hatalom a Bírak kezében összpontosul. Egy ördögi terv e rendszer megdöntésére tör, és elsőként Dredd bírót iktatják ki a forgalomból; gyilkossággal vádolják meg, ami miatt száműzik a városból. Rico a város feletti uralomra tör, de Judge Dredd már kimondta az ítéletet...

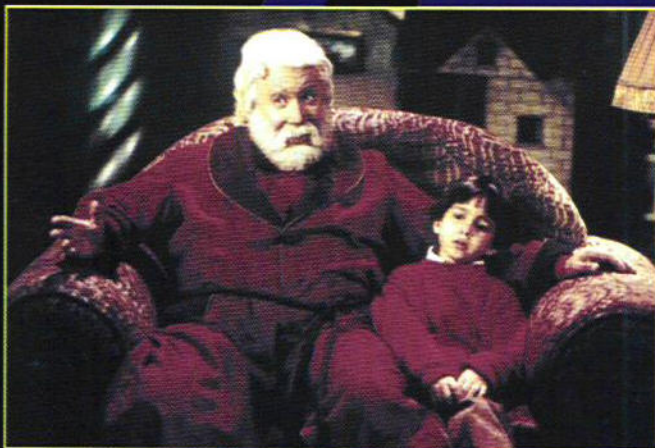


John Wagner író és Carlos Ezquerro rajzoló tizenhét évvel ezelőtt Angliában életre keltette Judge Dredd figuráját, mely azóta meghódította Amerikát és az egész világot. Mostanában egyre gyakrabban filmesítenek meg képregényeket, ezt a sorsot nem kerülhette el a Judge Dredd sem. Akik szeretik a látványos filmeket vagy Stallont (esetleg mindkettőt), ne hagyják ki!



Télapu

A végére hagytam ezt a kedves karácsonyi történetet, mely felfedi a Mikulás titkát. Scott Calvin (Tim Allen) kapcsolata fiával, Charlie-val (Eric Lloyd) nem túl jó. Amikor az apa Mikulásnak áll még nem sejt, mi vár rá. Hirtelen az Északi-sarkon találja magát Bernarddal, a manók vezérével, aki felvilágosítja hogy a ruha felöltésével minden feladat ellátására is kötelezve van. Charlie odavan a boldogságtól, Scott már kevésbé. A következő tizenkét hónapban azonban igazán „megtélapósodik”; pocakos, hosszú, fehérszakállú Mikulássá növi ki magát és karácsony este nyolc rénszarvas érkezik érte...



„Leginkább azt szeretném, ha mindenki boldogabb lenne egy kicsit, miután látta a Télapu-t.” - Tim Allen.

Boldog Karácsonyt mindenkinek!



Judge Dredd kérdések

1. Ki az a Fargo bíró?
2. Mi Dredd motorjának a neve?
3. Melyik együttes előadásában hallgathatjuk a Dredd Song-ot?

A helyes válaszokat 1996 január 10-ig várjuk a szerkesztőség címére. A megfejtők között 3 ajándéktárgyat sorsol ki az Intercom.

Atari Oldalak

Bevezető

Mélyen tisztelt Publikum! Hmm... ezt a megszólítást már régen használtam, de A kisdobosok! kezdetűek már foglaltak. Szóval Pubik, legyetek üdvözlöve mostani szeánszunkon, melyet ismét szerény személyem konferál be.

Igen tömör megszólítást kövessen igen rövid ismertető, majd angolosan le is zárnám mostani röpintromat.

Itt vannak a hidegek, már senki sem lát saját lehetetlenségét tovább, a hőemberek is csak szivatóval indulnak. Ez az esemény csak a Pentium alapú személyi számítógépekkel! \$%^&*='', bocs, elszaladtak a billentyűk... szóval nekik jó, de az egy más történet...

Ezek a hónapok sem múltak el nyomtalanul, ezt jelzik a hiranyagok is, melyet Memphisto tolmácsolásában (és Lord Chaos szurkálásaival – s) adunk közre. Persze, Lord Chaos is hozzáadott a BlowUP-ról szóló anyaggal. Scintillation barátunk most egy kis demológiával örvendeztetni meg az olvasók seregeit.

Megjött végre a Pinball Dreams is, egy újabb színvonalas flipper látogatott el hozzánk. Ennek öröme olvashattok egy összevető elemzést a P. Dreamsről és az Obsessionről.

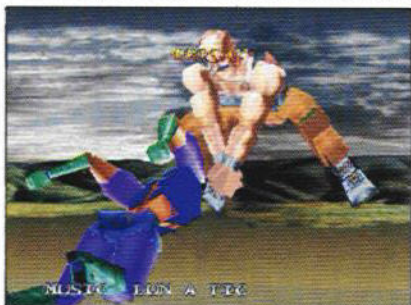
Végezetül, Lord Chaos nagy bánatára ismét nem fért be a DSP-ről szóló cikk mellékleteként leköszölni kívánt DSP forráskód. Most következik az angolos távozás. Pá, találkozunk januárban!

Lord Chaos

Hírek

Jó hírek érkeztek a Jaguár háza tájáról, négy új játék jelent meg: a Pitfall: The Mayan Adventure, a Power Drive Rally, a Hover Strike: The Unconquered Lands és a Dragon's Lair (CD). Nemsokára piacra dobják a Highlander (CD) sorozatot, ami egy Alone In The Dark-szerű játék (Lapzár-takor érkezett a hír, miszerint Highlander már kapható! – Lord Chaos).

Megnyílt az Atari hivatalos World Wide Web site-ja, a JagWire, ahonnan első kéz-



ből lehet végre információkat szerezni az Atariról, a Jaguárról és a többről. Skacok, nincs más teendő, mint elkapni egy Internetre kötött masinát és meg sem állni a JagWire-ig! Itt aztán lehet sok-sok információt szerezni, de már a design-t érdemes megnézni, nagyon gusztusos lett!



Az Electronic Arts hivatalosan is leszerződött hét Jaguár játék megírására. Ahh, és még egy apróság, megjelent Jaguár-ra az első demo(!). Igen, jól olvassátok, már meg is szereztük, de kinek van olyan Jaguárja, amire ezt át lehetne tölteni. Mármint HD-s floppyról a Jag memóriába (Fejlődik az alternatív Jaguár fejlesztőrendszer! Ez már baba! – Lord Chaos).

Egy kis Falconos csemege is jut a végére: A 4Play, a Battlesphere nevű Jaguár játék fejlesztője megjelentette Falconra a Gravont, ami egy 3D-s szimulátor. Többet még nem sikerült megtudni, de ha látjuk, írunk azonnal.

A közelmúltban tartottak Lengyelországban Ormeta néven egy Ataris partyt, ahol sok jó mod zene és kép készült, demoról sajna, nincs hír.

Memphisto

BlowUP NEWS

A németországi BlowUP cég, amely nemes egyszerűséggel „The Falcon Company” néven emlegeti magát, ismét kihozott egy pár hard és software újdonságot, melyekről – természetesen – a GURU Atari Oldalak stábjja is azonnal hírt ad. Az első ilyen megemlítendő hardware, az az új FX kártya, amely „Three In One”, azaz három dolgot foglal magában: egy FastRAM bővítőt, egy processzorberhelőt és egy BlowUP Hard I. felbontás növelő. Vegyük őket sorba, itt van először is a memória-bővítő.

Négy slottal rendelkezik, forrasztás (csak erre igaz!) nem szükséges hozzá. A pláne az az, hogy az eredeti 4 MB-os memóriamodul megmarad a helyén (nem vész kárba), a slotokba helyezett SIMM-ekkel tovább tudjuk ezt a mennyiséget bővíteni. A négy hely két bankra bomlik, melyeket 2 db 1/4 MB-os memória modu-

lokka tudunk feltölteni, így nagyon egyszerűen tudjuk létrehozni a 14 MB-ot: 2 db 1 MB-os és 2 db 4 MB-os modulokkal úgy, hogy ily módon felhasználjuk a már létező memóriánkat. Ez aztán a tuti! Ami pedig kilóg a 10 MB-os keretből, az elkönyvelődik EMS memóriaként. Ezt a kártyát használhatjuk önállóan is, de ha a processzorgyorsítóval használjuk, akkor a memória-átvitel elérheti a normális 8 MB/s helyett akár a 20 MB/s-ot is. Mellesleg erre a kártyára tudunk továbbiakat is helyezni, persze ehhez már illik toronyházba szerelni a gépet. Max. 32 MB-ot lehet ráhelyezni opcionális memory daughter-board segítségével.

A gyorsító semmi mást nem csinál, mint a processzor órajelét tudja 16, 18, 20, 32, 36 vagy 40 MHz-re állítani. Egy speciális FX logika segítségével el tudta érni a gyártó, hogy a 40 MHz gyakorlatilag minden Falconon működik. A beállítás történhet bootoláskor vagy később, CPX-modulból. Plusz bonusként a DSP-t is felnyomja 32 MHz-ről 50 MHz-re.



A harmadik csecsebecse a már jól ismert videofelbontás-növelő, mely most a gép belsejébe került, rá egyenesen az FX kártyára. Két paramétere a sok közül: 800×608 84 Hz Ni, 1024×768 104 Hz i.

Egy másik ilyen hardware jószáguk a PSI (Pocket S/PDIF) digitális interface, mely a jól ismert SoundPool FDI-nak egy alternatívája. Kompatibilis Cubase Audioval, a WinrecPRO-val, de még sok más hason-szórú társaival is. Ugyan a DSP portra csatlakozik, ellenben szabadon hagyja magát a DSP-t az FDI-val ellentétben. Van hozzá egy nagyon aranyos kis DAT-backup szoftver, a PSI_BackUp, mellyel file-ok formájában viselt dolgainkat tudjuk DAT-ra archiválni. Végre ezt a programot felhasználó-barátság jellemzi, előző „kollegáit” sajnos nem. Lehet batch-ből vezérelni, sőt opcionális infravörös vezérlővel automatikusan képes a DAT magnót irányítani, így magától tudja a visszael-lenőrzést is elvégezni stb. Mellesleg működik még a hagyományos FDI-val is, tehát univerzális.

Lord Chaos

Atari Oldalak

DEMOLOGIA ST-RE

Hi dudez!

Az Imagecopy című teleregény következő száma egy hónap késéssel fog landolni az Atari Oldalakon, ugyanis kifogott rajtam a nyomtatási opciók hada. Sorry! Ehelyett most egy kis demológiát csapunk ST-re. A Falconos témák már irdatlan mennyiségben várnak publikálásra, úgyhogy nemsokára azok is sorra kerülnek.



Blood / Holocaust

Code: *Elric, Zappy*

GFX: *Mic of Dune*

Muzax: *Big Alec, Tao*

A négylemezes Japtró után megint egy fergeteges manga nyomuláshoz lehetünk tanúi. A francia csapat előző munkáját sokan kritizálták, hát most technikai téren is van mit mutogatniuk. A több képernyőnyi logokat aprólékos grafikai kidolgozás jellemzi, a nagy és csillogó szemű néniket pedig interlace-ben nézhetjük meg. A divatos rutinok szinte mindegyikét sikerült überelniük: a vectorlandscapet az eddigi legszebb, az Autowaschen-ben láttott hullámvázst megcsinálták 1 frame-en 7396 dotból ST-n(!), a sinusdot-ok számát is feltornázták 6000-re. A szokványos rutinok és az overscan dragonball-on kívül megemlíteném azt a zoomrotálót, mely nemcsak 512 színű, hanem még fullscreen is(!). Az egyes screen-ek között kis vektoros animációkat és persze nagy szemű hölgyeket láthatunk. A kétlemezes trackmo vége felé még benyomnak egy bazi nagy manga képet (fullscreen of course), mely itt az újságban is szerepel. Sajnos a tavalyi 'Place to Be' party-n eleresztett demon érződik a design hiánya, a hangsúly a code-on van, a la Built-in Obscure. A Holocaust következő ST-s demoja még várhat egy kicsit magára,



mert a fiúk éppen a K.E.O.P.S. nevű játékon dolgoznak.

High Fidelity Dreams / Aura

Code & Design: *Aeon*

Szinte minden Atari gépen ritkaságszámba megy a musicdisk. Azért is megemlítendő a HIFI Dreams, mert négy ismeretlen amigás pofa írta a 37 perc hosszúságú 8 tune-t: Jester, Tip, Mantronix és Firefox... A tökéletes Paula emuláció 60% CPU time-ot emészt fel. ST-n csak 16 kHz, viszont DMA Soundchip-pel rendelkező gépek esetében már 50 kHz a lejátszási frekvencia, valamint MEGA ST-e-n a 16 MHz is felhasználásra kerül. A muzikák hangzásvilága főleg a szintiken alapul, a minőségre pedig semmi panasz. A töltögetés alatt Jean-Michel Jarre Waiting for Cousteau lemezének borítója bukkan fel interlaced formában. A design is kellemes, és zenehallgatás alatt akad olvasgatnivaló.



Just Buggin' / Alien Cracking Force

Code: *Jacky, Desire, Pooky & Abyss*

GFX: *Agent-T*

Muzax: *Tao*

A stuff '92 őszén ütötte fel a fejét házáinkban. Grafikailag és zeneileg is az átlag felett van, nem hiába trónolt egy ideig a COMA toplistájának csúcsán. Az ACF grafikusa (Agent-T) azóta Amigán és Falconon kopartja az egerét: legutóbb pl. első lett a FB3 grafikai compoján. A demo menüje, mint azt már januárban említettem, egy mászkálós game. Na de milyen! Szivárvány hátterek, overscan képernyők, egyszerűen csodálatos! Technikailag ugyan nem a legjobb, de a design mindenért kárpótol. Még néhány érdekesség: a Xenex által vendég szerepelt partban fraktálségünket csillapíthatjuk, ez mellesleg egy komplett editort is tartalmaz. A Star Wars scrollert tartalmazó screent Chaos of Sanity követte el. Ennek eredetije az amigás Elisium-ban szerepelt, melyet szintén Chaos írt. Innen a Sanity ataris kapcsolata. Egyébként jó néhány demojuk jelent már meg Falconra, és nincs olyan Ataris party, ahol az Amigás csapat ne lenne ott. Egy külön part a modem tulajoknak szól, és van hidden screen is. A reset-part igen színvona-

las, megállná a helyét ma is. Egészében egy nagyszerű, kellemes munkát tekinthetünk meg.

Mára elég is volt az őskori leletekből, végül egy kis friss scene news:



Avena

A Fried Bits III. harmadik helyezettjében, a Thing-ben történt közlés ellenére világos, hogy az Avena egy új Falcon demon dolgozik, melynek megjelenése őszre várható. Előzőleg azt nyilatkozták, hogy nem csinálnak újat, de a Digital Chaos (akivel jelenleg kooperációban vannak) sem tételekedik.

Digital Chaos

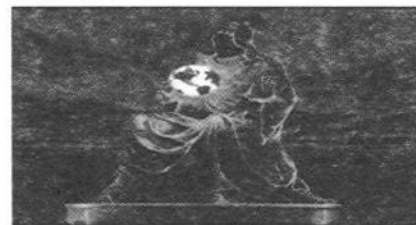
Egy aktív tag, Tat kivételével mindenki alszik. Ő viszont folytatja az új DSP-n alapuló 3D rutinját, melyről előzetest a Maggie lemezújság 18. számának introjában láthattunk. Hát nem semmi! Tat-et a legújabb EKO stuff, a System inspirálta, melyet természetesen megpróbál túlszárnyalni.

Dune

Az utolsó ST/e demojukat, az Illusion-t épp most fejezték be. Egy Atari magazinban már tesztelték az anyagot, de a demo még nem igazán terjedt el Gallián kívül.

EKO

A Fried Bits III.-on második helyet elért demo olyan reakciókat keltett a részvevők körében, hogy pl. „Ki rakott 060-as proci-t a Falconomba?”. Egy musicdisk is kiadásra került az EKO kezei közül, mely 8 csatornás modulokat tartalmaz. Macdo zenéire nem lehet azt mondani, hogy unalmasak.



Egyéb

A nyáron megjelentek a Fried Bits félkész demói, és most a scene-en elég nagy a pangás, bár a harmadik Independent Music Demo (a FB3 nyertes ze-

Atari Oldalak

nével) nemsokára kész lesz Falconra a Lazer jóvoltából. A nyáron Franciaországban rendezett 'Place to Be' party-ról sajnos még nincs sok infók. Pár egyéb hír:



Tronic of Effect nemsokára kiad egy új musicdisket ST/e-re. Egy új csapat, a Psychosis nemsokára megjelenteti az első munkáját Falconra, mely egy hi-res képeket tartalmazó slideshow. A MUG UK még mindig készíti C64 stílusú demókat ST-re. Tronic éppen SID playert keres, amivel nyers C64 zenék lejátszhatóak lennének.

Scintillation / CGD ST

Obsession vs Pinball Dreams

Mindenkit szeretettel üdvözlök a mai boxmeccsen (melyet most kivételesen nem a HBO támogat), ahol szeretném összehasonlítani eme két nagyszerű flipper. Hogy mi a célom ezzel? Semmiképpen sem akarom egyiket vagy másikat „leírni”, vagy neadjisten igazságot osztani, inkább felhívni kettejük nagyszerű művoltára a figyelmet, itt pófonok helyett csak a vállak veregetése fog csattogni, és vér helyett is legfeljebb... Mielőtt azonban elmerülnék a drukolás élvezetében, azt még megemlíteném, hogy bár ez a rövid firma igyekszik az objektivitás talaján maradni, azért mások feltételezésével ellentétben a „-s-” is egy ember (*Ezt megerősíthetem! – Lord Chaos*) – vagy legalábbis valami hasonló fajta (??? – s) – így hát ez az elemzés végső soron szubjektív, nem lenne szerencsés, ha ez valaki(k)ben felesleges indulatokat keltene.

Az apropót igazán az adta, hogy eljutott kis hazánkba, szűkebben véve Chaos



bácsi winchesterére a Pinball Dreams nevezetű flipper, s mivel már sokat hallott róla, ezenkívül tudott a kettejük vélhető kapcsolatáról, no de azt se felejtjük el, milyen hatást fejtett is ki az Obsession rá, így azonnal a POWER kapcsoló után vette magát, majd a géppel való heveny és fennkölt vitázásával a bootoláslól elérte, hogy hamarosan az egeréhez kaphatót, amivel addig akciózott, amíg el nem indult a Dreams. Nemsokára engem is felzargatott álmomból (*Chaos bácsi éjszakai bagoly – s*), hogy ezt nézzem meg. Engedtem a csábításnak, így hamarosan az én szemem is ott golyóztak a képernyő előtt. Nosza, ragadjuk meg az alkalmat és kövessük az eseményeket, aztán szűrjünk le mindentféle magasztos és kevésbé magasztos tanulságot, „szálljunk be” mi is egy meccsre.

A Pinball Dreams-t elsőre megpillantva a színek dússága lepott meg, hiszen az Obsession Ste-s verziója Falconon – persze érthető és cseppet sem bántó okok miatt – nem áraszt el színezőnne. Azt azért hozzá kell tennem, hogy a grafika maradt Amigás – ami 256-os színskálát feltételez – és a pályák színeinek összeválogatása egy kicsit egyhangú, itt az Obsession – szerintem – szebb. A modul alapú zenével nincs semmi bibi, – szerintem – így helyes. Mindkét cég jó zenészre bízta a kompozíciót.

Miután megpillantottam a főmenüt, ahol F1-F4 billentyűkkel indíthatjuk kedvenc pályáinkat, megértettem villámgyorsan, honnan az UDS alapkonceptiója, bátran állíthatjuk, az Obsession teljes felépítése megegyezik a Dreams-szel, elődjének jól bevált koncepciójára építkezik. Ez azt is jelenti, hogy az UDS-ék játékát jellemzi az „utólag könnyebb okosabbnak lenni” gondolat a jó és rossz értelmeiben is, tehát bizonyos dolgok – itt pont a menüre gondolok (Ez az, csak keményen az igazsággal! – Lord Chaos) – szebben, látványosabban vannak kidolgozva az Obsession interaktív részei.

Ezek után bátran lenyomhatjuk gondolatban az F1-F4 gombok bármelyikét, és máris töltődik képzeletünkben a kívánt pálya. Egy apró figyelmesség a Dreams-ben, az F gombok használatával indítjuk a játékot és határozzuk meg a játékosok számát. Társánál ellentétben „csak” a szökőz billentyű jutott, érje be vele mindenki.

Ennyi akadályon átverekedve eljutottunk magához a „kincshez”, a játékhoz. Miután mindkettővel játszottam, bátran állítom, mindkettővel élvezet a flipper, jó a golyótechnika, a játék számtalan kiváló hangeffektussal és mókásan „szaladgáló” feliratokkal igyekszik ezt az élvezet

et még teljesebbé tenni. Az aláfestő zenék jóra sikerültek, szerintem eléggé találóak, velük együtt igazán pompás szórakozást nyújtanak ezek a flipperek.

Na de az élet nem fenéki tejfel! Ez azt jelenti, hogy mivel mások keze munkáját dicsérik a játékok, így szinte kötelező a különbség itt is. Ez számomra az asztallökdösés témájában merül ki, amelyet az Obsession-ben kötelező használni, nos, a programozó szépen meg is oldotta. Számtalan „elúzni” igyekvő labdát vissza lehetett menteni, de máshol is nagyon perfektül lehet alkalmazni ezt a kiválóan kimunkált tulajdonságot a játéknak. Sajnos ez nem mondható el a Dreams-ről, nagyon ritkán lehet használni, nem lényeges a reagálása. Néhány csodába illő esetben sikerült visszahalszni a labdát, de gyakorlatilag lehetetlen használni az asztallökdösést. Az Obsession se maradjon ki siráimból, ha egy icipicit gyorsabban reagálna az ütő a billentyűnyomásra, akkor kevesebb labda „csorgott” volna le idegtépfő pillanatokban.



Ez az apró böki sem csorbít azonban rajtuk, mindkettővel nagyon sok kellemes órát el lehet tölteni, persze mindenki találhat maga számára megfelelő agyszagatóan nehéz pályát is, melyek aztán okoz(hat)nak pár feszültebb pillanatot is.

A meccset ezennel befejezettnek nyilvánítottam, mindenki hirdethet magának eredményt, én csak annyit tennék még hozzá, hogy Lord Chaos bá' ismét rekordokat döntöget, s én megint kemény versenynézek elébe. Remélem sikerült az Obsession után a Pinball Dreams-re is felhívni a figyelmeteket.

Mélyszéges üdvözlétem minden kedves Olvasónak!

- s -

AMOS THE CREATOR

EXTENSION VS EXTENSION

Már korábban ígértünk egy összehasonlítást az extensionok azonos feladatot megvalósító utasításai között, lám meg született az első:

Egy készülő programnál már előre láthatóak azok a részek, amelyek sebessége meghatározó lesz a program minősége szempontjából. Ilyenkor nemcsak az algoritmus optimalizálása nyújt sebességnövekedést, hanem egy ilyen magas szintű programnyelvben, maguk az utasítások mögött álló programkódnak a fejlesztése is. Erre a legegyszerűbb mód, ha a lassú utasítást lecseréljük egy ugyanazt a feladatot megvalósító, ám valamely extension részét képező utasításra, ami persze gyorsabb az eredeténél. Főleg játékoknál fontos, hogy a vblank által kötött időn belül minél több feladatot tudjunk ellátni.

Sok esetben a sebesség növelése kompromisszumokkal jár együtt. Tehát gondosan vizsgáljuk meg, hogy a programban milyen változtatásra van szükség egy másik megoldás beiktatásakor. Például a Turbo és az Amcaf extension grafikai utasításai gyorsabbak ugyan az eredeti Amos parancsoknál, ám a Gr Writing beállításait figyelmen kívül hagyják.

A táblázat tartalmazza az egyenértékű feladat leírásokat, és azok végrehajtási idejét az eredeti Amos-hoz viszonyítva.

Az eredményekből látható, hogy más és más eredményt kaphatunk fast rammal és nélküle is. Az F Circle használata meglehetősen korlátozott, hiszen kört csak Lowres, ill. Hires Laced képernyőkön produkál. Hasonló a helyzet az

AMCAF Bcircle utasításával is, de itt ráadásul nem határozható meg a rajzolás színe, csak az érintett bittérkép.

A grafikához tartoznak a block és icon kezelő utasítások. A fő gondot itt a képelemek elhelyezésének sebessége jelenti. A Turbo F Paste Icon utasítása csak 16-tal osztható x paraméterrel dolgozik. Sok esetben persze ez is elég. Pl. shoot 'em up játékok képernyőjének felépítéséhez.

Az Amcaf extension tartalmazza a matematikai függvények kiváltását. Itt előnyként jelentkezik, hogy nincs szükség a matak library-kre. A Qsin és Qcos, az Amos megfelelőinél jelentősen gyorsabb, viszont nem azonos módon működik. Programunk, ha mindenképpen rádióban vagy szögben kell működjen, akkor konverzióra van szükség, ami máris ront az eredményen. A Qrmd és Qsqr nem lesz gyorsabb, pedig ezek azonosan működnek.

Az adatok nyilvánvalóan eltérők lehetnek más gépeken, de gondolatébresztőnek talán megteszi. A helyszűke miatt a további teszteket majd a lemez mellékletben tesszük közzé.

Hírek

Az Amos szülőatyjától, valamint a kiadó Europress software-től semmilyen vonatkozású hírt nem kaptunk. Ez nyilvánvalóan azt jelenti, hogy a korábbi ígéretektől eltérően nem folytatják a fejlesztést. Persze az is ismert, hogy legutóbbi közös munkájuk – a PC-s Click & Play – nem hozta számukra a várt sikert.

A másik ok szerintem az Amos mellett megjelenő számos magas szintű, új programnyelv megjelenése. Elsősorban a Blitz Basic 2-re gondolok, amivel terve-

ink szerint bővebben foglalkozunk majd a közeljövőben.

Visszatérve az Amos újdonságokra, érkezett egy magát extensionnak reklámozó kereskedelmi forgalomba is került bővítés, ami az IntOs extension nevet kapta. Valójában egy Amiga library-ről van szó, amit a csomaghoz mellékelt eljárások kezelnek. Segítségével az Intuition lehetőségeit használhatjuk ki. A belső IntOs eljárások használata meglehetősen körülményes, bonyolult és labilis. Amint sikerül valami értelmeset összehozni vele, visszatérünk rá.

Végére hagytam a jó hírt, miszerint elkészült az első igazi AGA és Intuition extension. Amint bővebbet tudunk róla, ezen az oldalon olvashatjátok.

Rovatunkat olvasva többen érdeklődnek a 3D és a texture mapped Doom grafikával kapcsolatban. Tudnotok kell, hogy ha komoly 3D grafika programozással akartok foglalkozni, akkor nem érdemes az Amos-szal bibelődnötök. Merüljete el a matematikában és az assembly programozás rejtelmeiben. Az Amos 3D, amiről itt a Guruban is olvashattatok, nem alkalmas komoly 3D-s játékok készítésére, főleg nem egy A500-on. Az Amos 3D-ben elkészíthető tárgyak csak rendkívül egyszerűek lehetnek. A másik gond a 3D-vel az, hogy az Object Modeller nem hajlandó WB1.3 felett működni. A Doom-ot pedig most azonnal felejtsetek el az Amos-szal összehozni. Az Amos korlátain belül maradván azért nagyon jó 2D-s játékokat készíthetsz, amire már számos példát is láthattatok.

Kéréseiteket, kérdéseiteket továbbra is várva maradtunk a HAC!

Lázi & Angler

Amos	Turbo	NoFastmem	Fastmem	AMCAF	NoFastmem	Fastmem
Cls	100% Blit Clear -1	55%	58%			
Gr Locate x,y	100% R Move Abs(Xgr-x),...	295%	287%			
Gr Locate Xgr+dx,Ygr+dy	100% R Move dx,dy	62%	62%			
Draw Xgr,Ygr to Xgr+dx,Ygr+dy	100% R Draw dx,dy	83%	93%	Turbo Draw Xgr,Ygr to Xgr+dx,Ygr+dy,c	85%	60%
Draw to x,y	100% F Draw x,y	85%	90%	Turbo Draw Xgr,Ygr to x,y,c	97%	95%
Plot x,y	100% F Plot x,y	70%	42%	Turbo Plot x,y,c	65%	41%
Point (x,y)	100% F Point (x,y)	50%	50%	Turbo Point(x,y)	50%	50%
Circle x,y,r	100% F Circle x,y,r,c	18%	13%			
Paste Icon x,y,i	100% F Paste Icon x,y,i	68%	61%			
Sin (d), Cos (d)	100%			Qsin (d,m), Cos (d,m)	45%	28%
Scroll n	100% Blit Left s,x1,x2 To ...	56%	61%			

MINIMORPH

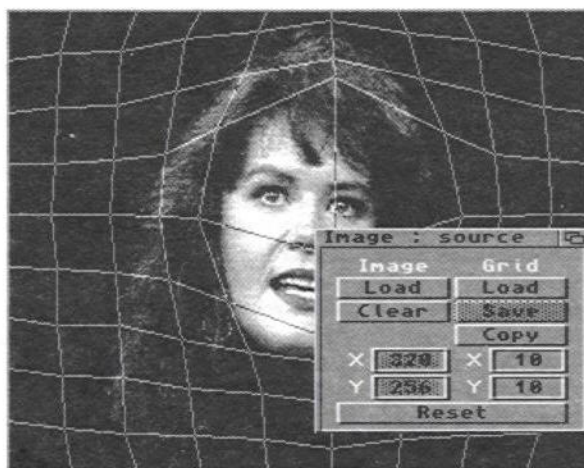
Úgy látszik mostanában csak képfeldolgozó és alakító programok akadnak a kezem ügyébe. Ebben a hónapban egy nagyon egyszerű kis programról lesz szó, ami egyszerűsége ellenére sokak számára új élményt nyújthat.

A Morph programoknak nagy hagyománya van Amigán, hiszen rengeteg hasonló program jelent meg már. Az alapvető feladat az, hogy egy tetszőleges képet több fázisban átalakítsunk egy másik képpé, vagy pedig a képen torzításokat hajtsunk végre.

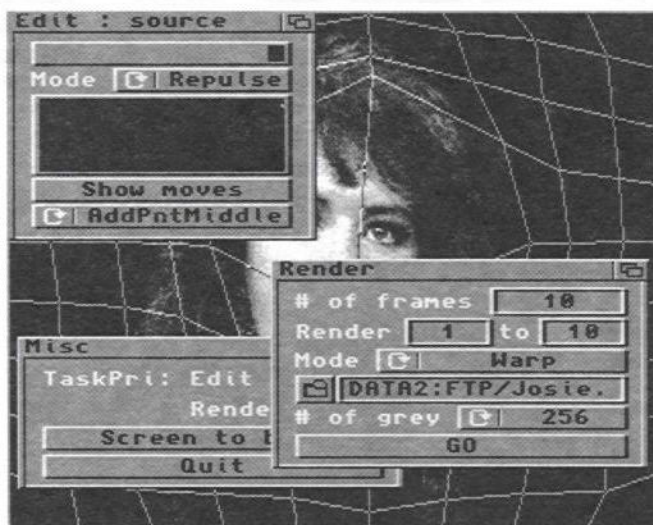
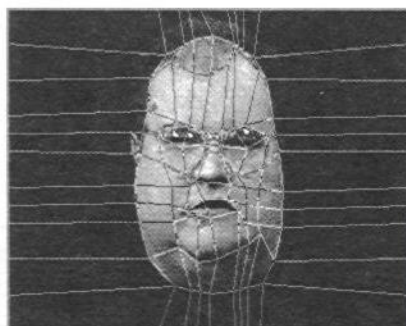
Nos, a MiniMorph mindkét feladatra alkalmas, bár azért találkozhatunk bizonyos korlátozásokkal a programban, mely nem is csoda, hiszen egy igen rövid kis alkotással van dolgunk. A miálunk tesztelt verzió a freeware kategóriába tartozott, így egy-két funkció le volt tiltva, azonban ez nem akadályozott meg minket a tesztben.

Induláskor egy felületet kapunk, mely az alaprácsozatot tartalmazza. Az F1-F4 billentyűk lenyomásával jönnek elő a beállító menük (a Space lenyomásával válthatunk a kezdő és a végkép között):

F1: A képek és a beállított rácsozat betöltésén kívül (sajnos a saját magunk által tervezett rácst nem lehet kimenteni a freeware verzióban) csak a rács finomságát határozhatjuk itt meg az X Y pontok után. Ha manuálisan szeretnénk új vonalakat létrehozni, akkor a kép szélére kell kattintanunk.



ban pont az ellenkezője fog történni. A torzítás mértékét a kis csúszó tolóméterrel lehet beállítani. Ha csak Move módban vagyunk, akkor az egyes pontokat is tudjuk mozgatni, így teljesen átalakíthatjuk a végleges kép kinézetét. Lehetőségünk van arra is, hogy megnézzük, hogy hova fognak esni a rácspontok a mozgatás után is, elég ha csak a Show Moves pontra kattintunk.



F2: A legfontosabb itt a Mode beállítás, mely meghatározza, hogy egyáltalán mit kezdünk a képpel. Move esetén simán a program átmozgatja a kezdő képet a másikba. Attrack-nál ha valamelyik rácspontra kattintunk, akkor „berántja” a rácsot a program, míg Repulse üzemmód-

lálunk egy Mode állítógombot, melynél a Warp/Morph közül választhatunk. Az egyik átalakítja az egyik képet a másikba, míg a másik csak a rácspontok szerinti torzításokat végzi el. Kissé szegényes a program színválasztéka, ugyanis maximum 256 színű szürkeskálás képeket tud kezelni. A Gora kattintva máris láthatjuk a kész képeket.

F4: Itt már csak néhány pont található, melynek inkább csak a rendszer beállításában van szerepe.

Nem volt egy nagy szám a program, azonban úgy gondolom nem is ez volt az alkotók célja. Arra pedig tökéletesen megfelel a MiniMorph, hogy mindenki otthon (akár egy kopasz A500-on is) kipróbálhassa a Morph-olás örömeit. Sajnos a freeware verzió nagyon sokszor lefagyott remélem, hogy ez nem lesz jellemző a teljes programra.

Bear™

Amiga GenLock

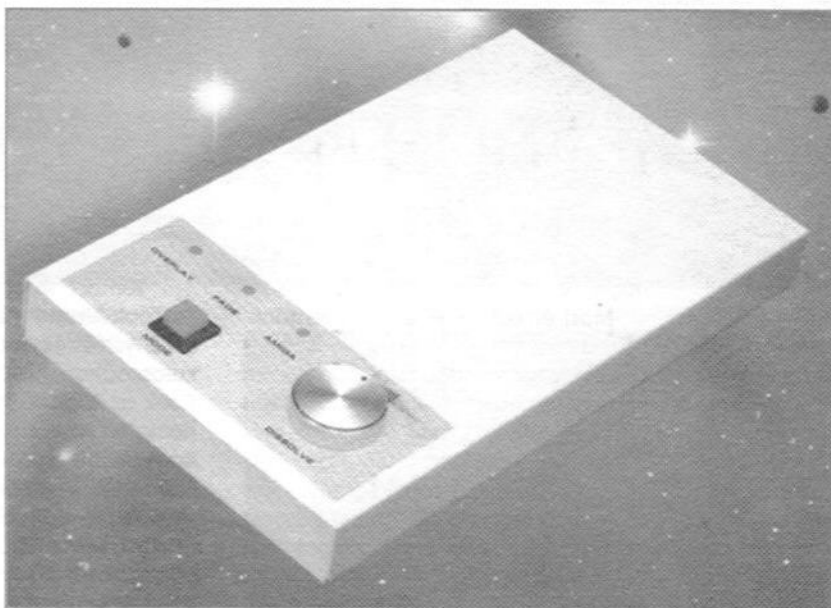
Senki sem vitatja, hogy amatőr és félprofi videos alkalmazásokban világszerte komoly szerepet kap az Amiga. Egyrészt persze a Video Toaster testesíti meg az Amiga videotechnikát, ám ez nem az amatőrök asztalán fekszik. Valamennyi Amiga rendelkezik azonban néhány olyan lehetőséggel, amelyet mindenki kiaknázhathat. Az első mindjárt az, hogy a gép képes mind sávzárt, mind képfrekvenciában, a TV és videotechnikában alkalmazott azonos videojelet szolgáltatni. Magyarul PAL vagy NTSC üzemmódban dolgozik. Ez minden kiegészítő nélkül lehetővé teszi a videojelel rögzítését, illetve sugárzását. Remélem mindenki felismeri, ha egy kábeltévé adás képűsége a Scala-val készül.

Számos ok miatt szükségünk lehet több videojele összekeverésére is. A fő gondot itt az egy képet alkotó videojelek periódusának eltérése, és időbeni hullámzása jelenti. Az első Amigától kezdve képes a hardver arra, hogy videojelet kívülről szinkronizálják egy olyan készülékkel, amely a PC-hez kapható hasonló készülékek árának csak töredéke. A berendezést, ami több videojele szinkronizálását elvég-



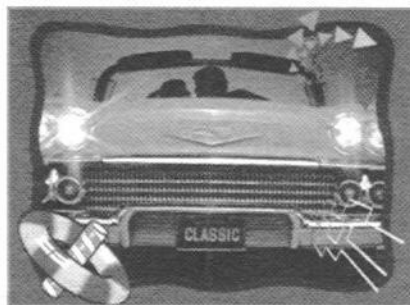
zi, GenLock-nak nevezik. A videotechnikában a genlock, a folyamatot takaró fogalmat jelenti, míg nálunk az elektronikus berendezést.

Maga a folyamat kb. így néz ki: az Amiga RGB jele composít jellé alakul, hozzászinkronizálódik a genlock composít videojéhez, az Amiga képéről eltűnik a háttérszínű rész, majd összeadódik a két kép tartalma. Az Amiga háttérszíne átlátszó lesz, a többi rész pedig lefedti a composít videobemenet képét. Végül pedig a két kép együttese a composít kimenetre tódul. A kimenet minősége erősen függ a video cucc szinkronizálás minőségétől.



Az ECS chip set-től kezdve három új genlock lehetőséget is beépítettek az Amigák belsejébe.

- nem a háttérszín, hanem valamely más szín átlátszó;
- valamelyik bittérkép átlátszó;



A technikát amatőr szinten elsősorban video feliratozáshoz használhatjuk, míg pl. az egyre szaporodó kábeltévé műsorkészítőknek elengedhetetlen kelléke. Az Amigához csatlakoztatható készülékek egész sora létezik, az egyszerűtől, egészen a több bemenetes kép és hang keverőpultokig, melyek saját effekteket is ismernek.

RocGen 300C

A RocTec cég nem éppen friss terméke, amely a legalacsonyabb árkategóriába tartozik. Két videojele keverésére alkalmas, amelyből egyik az Amigáé. A 23 pólusú video csatlakozóra van szüksége, így monitorral együtt nem használhatjuk. A készülék három üzemmódban működik, amit egy kapcsolóval választhatunk meg.

1. Overlay

A fentebb leírtaknak megfelelő üzemmód. Az Amiga képe elől a háttérszín eltűnik, helyén a videobemenet látszik át. A szabályzóval beállíthatjuk az Amiga képének intenzitását. A teljes takarástól, az átlátszóságon át, az eltűnésig. Használható feliratozáshoz, sportközvetítés eredménykijelzéséhez stb.

2. Fade

Az Amiga háttérszíne nincs eltüntetve. A szabályzóval a két kép között fade-elhetünk (áttűnés). A látható képmezőn kívüli tartomány, vagyis a keret teljesen átlátszó. Itt van szerepe az Amiga overscan screen-eknek. Ha video overscan mére-

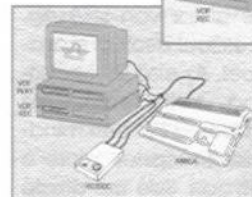
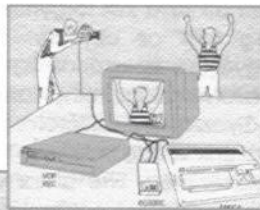
tű képernyőt használunk, akkor a genlock kimenetén nem fogunk látni keretet az Amiga képe körül. Olyankor használható, amikor a kimeneten egy ideig az Amiga képet kívánjuk látni, utána fokozatosan eltüntetve a videobemenet. Vagy fordítva.

3. Amiga

Ilyenkor csak az Amiga képet látjuk a kimeneten.

A genlock-kal keverhetjük két számítógép képét is, de nézhetjük a TV-t is a Workbench háttérben. Külső tápegység is csatlakoztatható ha gépünk tápja már túlterhelte.

A RocGen 300C-hez mellékelnek egy feliratozó programot is, amivel megoldhatók a felirat-készítési gondok, ha éppen nincs valamilyen multimédia program kéznél, mint a

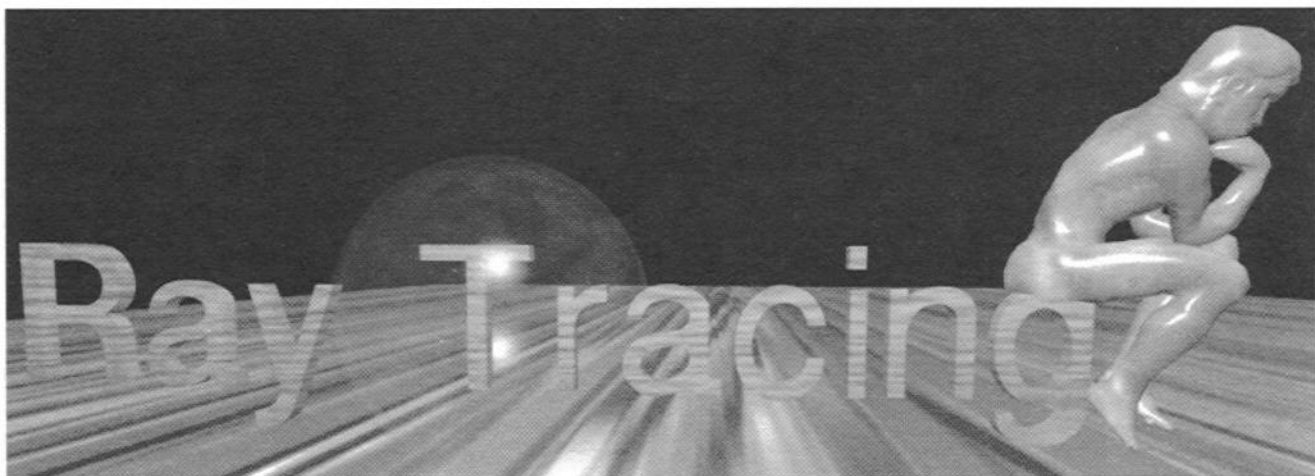


Scala, Media-point stb.

A készülék alacsony árával elérhető azok

számára is, akik csak házi hobby célokra akarnak egy feliratozó rendszert Amigájukból, hogy olcsón, egyszerűen és viszonylag jó minőségben feliratozhassák házi mozijukat.

Lázi



Envelope

Jaj, fölébredtem, pedig milyen szépet álmodtam. Talán most már neki kéne állni a cikk megírásához, hát akkor lássuk azokat az Envelope-okat. Aki használt már Real 3D-t annak nem ismeretlen a fent olvasható fogalom. LightWave-nél minden változtatható tulajdonságot ezeken keresztül állíthatunk be. Először az object menüben (Layout) találkozhatunk vele a Metamorph Level után. Ha itt egy számot adunk meg a nyílak segítségével, akkor az az egész animáció során érvényes lesz. Ha a mögötte lévő E jelzésű gadget-re kattintunk, akkor egy szép kis requester lepi el a képernyőt, mely teljesen megegyezik az Object Dissolve és a Polygon Size envelope kérdőjével. Mindenekelőtt nem árt pár szót az említett funkciókra vesztegetni: A Metamorph Level értelemeszerűen a meta morfózis szintjét állítja, de ha a Morph Surface nincs bekapcsolva, akkor a felületi tulajdonságok megmaradnak, csak az alak változik. Egy megkötés van, azonos számú pontból kell állnia a két tárgynak, de lehetőleg már az objectek tervezésénél ügyeljünk az azonosságra. Az Object Dissolve a tárgy elhalványodását szabályozza. Ha nulláról egy fázis alatt váltunk százra, akkor a tárgy hirtelen jelenik meg. Erre akkor van szükség, ha egy object például csak a századik fázistól szerepel. Az első 99 kockára láthatatlanná kell tenni. (Az Imagine-nel szemben a LW-ben mindig a nulladik fázisban lépnek színre a szereplők.) A Polygon Size az alkotó felületek méretét határozza meg. A változás tengelye mindegyik felület saját középpontja. Tehát a tárgy mérete nem változik, csak rések keletkeznek rajta. (A Morph Level-hez hasonlóan 100 feletti értéket is megadhatunk.)

Most érkezünk el eredeti témánkhoz, de már tovább is megyünk, mert az Envelope és a Motion Graph ablaka nagyon hasonlít egymáshoz, ezért jobb együtt tárgyalni. Aki látta már mindkettőt, az tapasztalhatta, hogy két lényegi különbség található: Alul hiányzik a Remove gadget, mert az a tárgy törlését jelentené, viszont van egy másik, amely előtt Current Channel olvasható. Itt választhatjuk ki, hogy melyik tulajdonságot akarjuk megváltoztatni. A pozíció, az irány és a méret változtatható, míg a Velocity csak visszajelzésre szolgál. Ezen tudnivalók a Load és Save funkciókhoz kellettek, ugyanis egy Motion is betölthető Envelope-ként (és fordítva), de csak az X Position vihető át és csak ide tölthető az Envelope. A Clear töröl minden eddigi beállítást. (A nulladik kockát is!)

Align to Path: Ha ez aktív, akkor nem csak mozgásával, hanem irányával is követi az utat a tárgy.

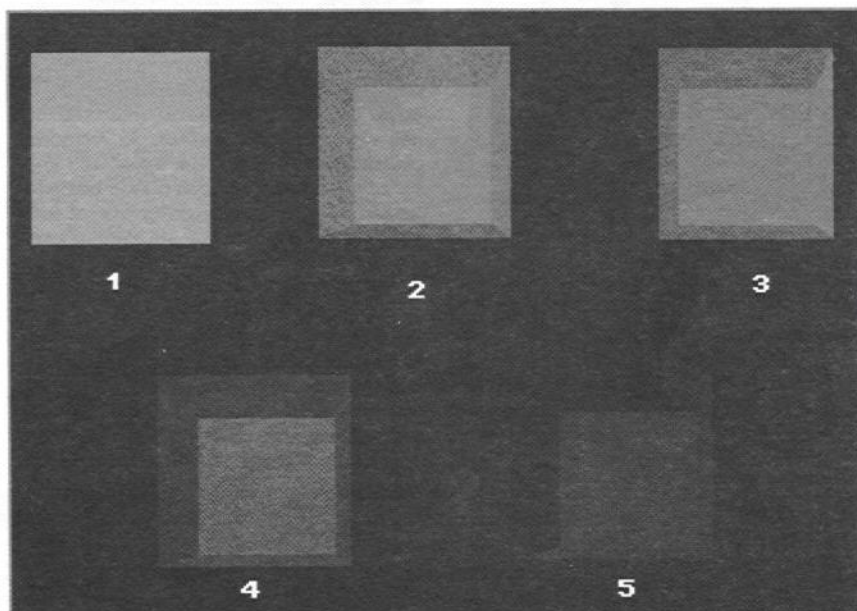
Look-Ahead: Az egész animációra érvényes érték, mellyel minden egyes kulcskocka hatása kiterjeszthető. Csak az Align to Path-tal együtt használható. A szám polaritása a hatás irányát befolyásolja. Envelope-nál Frame Offset a megfelelője.

End Behavior: Ha az animációnk hosszabb mint a megszerkesztett motion, akkor a szereplő további teendőit ezzel a kapcsolóval határozhatjuk meg.

Reset: Visszaáll az eredeti állapotba.

Stop: Az utolsó kulcspozícióban marad az anim végéig. Ez zavaró lehet abban az esetben, amikor a mozgás végeztével a szereplőnek le kéne lépnie a színről. Ilyenkor is a Dissolve Envelope segíthet.

Repeat: Az anim végéig ismétli a mozgást. Egy tíz fázisból álló motionnál a tizenegyedik frame megegyezik az elsővel. (Nem a nulladikkal!)



Create Key: Numerikus kulcs-megadás. A kulcsok nem a kiválasztott paraméterhez kapcsolódnak, hanem a tárgyhoz. Az előjelet nem veszi figyelembe a program, abszolút értékekkel dolgozik. Az animáció tényleges hossza nem számít, harminc fázisú animnál is megadhatunk keyframe-et a negyvenkettedik kockába.

Delete Key: Numerikus kulcs-törlés. No comment.

Shift Key: A Low Frame és a High Frame közé eső kulcsokat tolhatjuk el néhány kockával (Shift Frames By), vagy a hozzá tartozó értékeket növelhetjük, ill. csökkenthetjük (Shift Values By).

Scala Key: Hasonló mint az előző, de ez nem eltolás, hanem nyújtás. A beírt számok szorzótényezőként viselkednek. A Scene menüben is találkozhatunk hasonlókkal, de azok az összes objectre vonatkoznak, és csak a frame-ek értékét változtathatjuk meg.

Mouse Function: A Create és a Delete megegyezik az előbb tárgyalt Key toldalékú változatával, azzal a különbséggel, hogy itt nem kell bajlódni a számokkal és a helye is számít, mert a prog. azonnal hozzárendel egy értéket a kiválasztott kockához. A Drag-gal lehet változtatni a kulcsokhoz tartozó értékeket. (Én időnként elfelejték visszakapcsolni a Delete-ről, és sajnos itt nincs undo...) A Scrol-lal görgethetjük az időtengely mentén a grafikont. Az ALT lenyomása ugyanezt eredményezi.

Current Channel: Ezt már a bevezetőben említettem, mégis érdemes itt egy kicsit megállni. Sok magyarázónál nem maradt, de forgatással kapcsolatos „csatornáknál” meg kell említeni, hogy két kulcs közötti elfordulás nincs limitálva 180° illetve 360°-ra. (Imagine-ben ez gondot szokott okozni.) Kameranál és fényforrásoknál a Size nem választható.

Plot Frame Limits: A grafikonon látható időintervallum állítására szolgál.

Automatic Limits: Az anim hosszától függetlenül a megszerkesztett grafikon egésze láthatóvá válik, és kitölti az egész ablakot.

Spline Control: Mindhárom számot -1.0 és 1.0 között változtathatjuk.

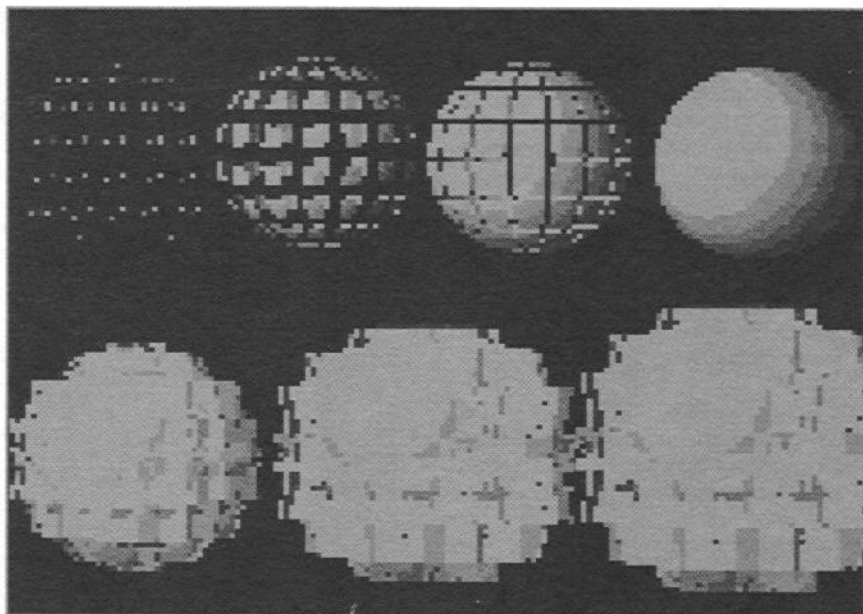
Tension: Ez a szám jelzi, hogy az adott kulcspont milyen erővel hasson a környezetére. Pozitív számnál kulcskocka környékén (<-időben) lecsökken a változás mértéke, mint amikor egy autó lassít a kanyar előtt, majd kigyorsít. Negatív érték esetén pedig a kulcs közelében gyorsabb a mozgás.

Continuity: Az előzőhöz hasonlóan „láthatóvá” tehetünk egy töréspontot. Minél nagyobb ez az érték, annál nagyobb lesz a zökkenés az animációnkban.

Bias: Az ideális ívtől való eltérést szabályozza. Ha ez nulla, akkor a gör-

LightWave erre is kínál megoldásokat, ez már nem tartozik bele az envelope témakörébe.

Hát úgy látom a végére érteztünk (a napnak) az envelope-oknak. Ezt a témát azért volt fontos kivesézni, mert sokan csak ránéztek a megjelenő requesterekre és máris elment a kedvük az egésztől. Mindenesetre a jövő hónapban megpróbálunk a kezdőknek egy kis példagyakorlattal segíteni, hogy könnyebben megtanulják az alapokat. Ha valamilyen kérdésetek van, nyugodtan írjatok a szerkesztőség címére.



bület közepe pontosan a kulcsra esik. Ennél kisebb érték balra (hátra), nagyobb jobbra (előre) tolja a görbületet.

Ha az alul lévő linear kapcsolót aktivizáljuk, akkor abba a pozícióba egyenes mentén érkezik a tárgy, a fenti három értéket figyelmen kívül hagyja a program.

A surface-ekkel ellentétben az Envelope és Motion beállítások a Scene-nel együtt tárolódnak, nem kell felesleges mentésekkel csökkenteni a vinyó szabad kapacitását.

Az itt készített utak később felhasználhatóak a Modeler-ben is a Path Extrude-nál.

A görbék mentén történő mozgás a sok előnye mellett hátrányokkal is jár. Ha zárt úton, azaz egy körön akarjuk végigküzdeni az objectünket, akkor ez az út nem járható. A

Ha már a Lightwave-nél tartunk, akkor meg kell említenem, hogy már van belőle PC-s verzió is, de mikor animációt akarunk menteni akkor kiírja, hogy ez az opció csak Amiga platformon működik. Bár mondjuk meglehet azt csinálni, hogy a frame-eket külön leszámolni és utána FLI-be összefűzni. Csak hát mégis kényelmesebb egyből animba menteni, nem is beszélve az operációs rendszerről, és az ADpro, Im ageFX, FiberFactory, Sparcs, Vortex, stb. programok hiányáról.

Na, megyek vissza álmodozni Bill Gates-ről és népéről, addig ti gyakoroljátok a főt leírtakat, mert egy hónap múlva (remélhetőleg) megint meglovagoljuk a „fény hullámai”.

By GABRIEL and FRANKIE

CD ROM - AMIGA, AMIGA - CD ROM

A CD-ROM sorozatban megjelent cikkekben eddig már sok mindenről írtunk, azonban egy fontosnak számító témakör, még pedig az, hogy milyen CD-ROM filesystem-et használjunk még alig került szóba. Pedig nem teljesen érdektelen a témakör...

Mint a sorozatból már korábban kiderült, nem csak egyetlen CD-ROM formátum van, hanem jó néhány és nem hátrányos ha a filesystem támogatja azokat.

Persze, ha valaki csak egy-két PC-hez készült CD-ROM-hoz fér hozzá, akkor az egész kérdés szinte teljesen érdektelen, mivel az 8+3 (ISO 9660 Level 1) kötelező gyakorlat a CD-k világában. És mivel Amigáról van szó a filesystemnek támogatnia kell a Level 2-es (max. 31 karakteres) neveket is.

Az második szempont a High-Sierra kompatibilitás. Ez gyakorlatilag a megfelel a PC-s filesystem-nek: 8+3 nevek, korlátozott alkönyvtár struktúra. Ez leginkább csak megemlítesre kerül, mert szintén „kötelező” gyakorlatnak számít...

Sokkal érdekesebb a MachFS formátum támogatásának kérdése. E formátum gyakorlatilag a Mac hard disk formátum CD-re írásával keletkezik. Ennek megfelelően találhatók fork-ok is a CD-n. Nem számít hátránynak, ha megadható, hogy milyen kiterjesztésű file-névvé konvertálja automatikusan a rendszer. A leggyakrabban Mac formátumú CD-hez valamely magazin mellékleteként lehet hozzájutni, vagy valamely Mac program megvásárlásával. Pl. a CD-ROM Today esetén ún. dual formátumú disket kapunk, azaz vagy egy PC-s, és vagy egy Mac HFS formátumú része. Ilyenkor a filesystem-nek lehetőséget kell biztosítani, hogy a két rész közül kiválaszthassuk, hogy melyik érdekes a számunkra. Ez történhet a Prefs editorral, külön segédprogrammal vagy valamely billentyű lenyomásával. És meg egy megjegyzés: Mac-en a PICT képfarmátum és a QuickTime animációs formátum számít a legelterjedtebbnek, melyeket Amigán nem túl könnyű felhasználni, bár nem teljesen lehetetlen.

A következő opcionális versenyszám RRIP, azaz a RockRidge interchange protokoll. Ez leginkább a Windows NT/95 hosszú file-neveinek kezelési megoldásához hasonlít (már mint ahogy FAT-es partíciók kezelik). 8+3 karakterre különbözik minden file-név, de azok a filesystemek, melyek támogatják a RockRidge formátumot, extension blokkok beolvasásával visszaállíthatják a teljes file-neveket. E formátumot mostanában leginkább már

nem használják, de számos, főleg UNIX-hoz készült CD-nek ilyen a formátuma.

Nem teljesen tartozik a témakörhöz, de lelkes Amigásokat azért meglepődéssel tölthet el, hogy végre PC-s is lehetőség van „normális” CD-ROM-okat kezelni, mivel a Win NT/95 támogatja CD-ken is a hosszú file-neveket. Így az olyan, Amine is terjesztett utility-re a későbbiekben nincs szükség, mely lehetővé teszi tetszőleges file lemásolását egy Amigás file szerkezetet tartalmazó CD-ROM-ról. (E gondolatot leginkább a Neil Balharrie által írt cdr 1.1-re kell gondolni.)

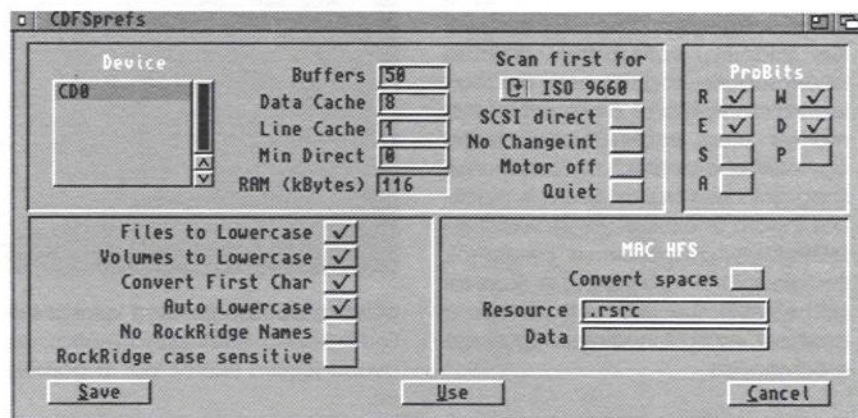
Végül meg egy érdekes kérdés a filesystemekkel kapcsolatban a kis- és nagybetűk kezelésének kérdése. Megkülönböztetik-e – eltérőnek mutatja, de valójában azonosak hasonlóan az Amiga filesystem-éhez. Lehetőség van-e állítani, hogy a PC CD-ROM-okon található neveket, hogy konvertálja – végig kisbetű, hogy kezdőbetű stb.

tek is állíthatók, megkönnyíti a CD-ről átmásolt file-ok kezelését, mert a későbbiekben nem kell azaz foglalkozni, hogy a file-ok törlés ellen védettek.

Az Amine-ről is letölthető demo változat nemcsak időbeli, hanem egyéb korlátozásokat is tartalmaz, pl. csak az atapi.device-szal hajlandó működni. Nem lehet scsi.device-on keresztül SCSI-2-es CD-ROM drive-okat kezelni, vagy ISO file-t mountolni. Ez utóbbira a korábban már ismertetett ISOCOD program használatkor lehet szükség, ha valaki tesztelni szeretné azelkészített ISO file-t.

A Mac HFS lemezek kezelésének megoldása szerintem kissé nehézkes, a CDPrefs programmal lehet átváltani, más filesystem-ekben jobb megoldások is találhatóak.

Egyetlen működési „rendellenességet” találtunk a tesztelés során: egyes PC-s CD író programokkal lehetőség van



Jelenleg talán a leggyakrabban alkalmazott filesystem-nek a CacheFileSystem számít, már csak azért is mert a legutóbbi változatában ldefix néven terjesztett csomagban található a valószínűleg leginkább használt atapi.device legújabb változata is. Mivel erről a filesystem-ről már jelent meg ismertetés a GURU 95/7-es számában, csak az újabb változatok néhány eltérését említenék meg.

A leglényegesebb változás, hogy az legújabb változatokban a mount file-ok szerkesztése helyett (ill. mellett) lehetőség van a filesystem főbb jellemzőinek grafikus felületen keresztül történő beállítására is. Erre szolgál a CDPrefs program, mely installáláskor a SYS:Prefs alkönyvtárba kerül. Ennek a segítségével állítható a legtöbb jellemző, most nem sorolom fel az összes, remélhetőleg jól olvasható a mellékelt képen. Az, hogy a protection bi-

hidden attribútumú file-ok felírására is, melyet a PC-n az msdextx valóban rejtett file-ként mutat, ezzel a file-lal voltak kisebb gondjai a CacheFileSystem-nek: annyira elrejtette, hogy nem is látszódott, pedig Amigán nincs „lgazi” rejtett file. (Előjáróban a többi filesystem-ről csak annyit, hogy ezzel ott is akadtak problémák...) E három megjegyzés ellenére a filesystem nagyon jól használható.

Következő alkalommal folytatjuk a filesystem-ek ismertetését és értékelését. Van még néhány: AmiCDFs, AmiCDROM, AmigaCD, Asimware, BabelCDROM, Xetec CDx. Bár ezek nem mindegyike fog bekerülni a sorozatba, de azért igyekezzünk minél teljesebb képet nyújtani.

[JOCO]

NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták

Ace of Ace
Back to the Future
Basketball Nightmare
Chuck Rock
Desert Speedtrap
Jungle Book

Game Gear kazetták

Alien 3
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Jungle Book
Robocop vs Terminator

SEGA



MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!

Mega CD lemezek

Tomcat Alley
Double Switch
FIFA International Soccer
Ecco the Dolphin
Prince of Persia
Thunderhawk
BC Racers
Rebel Assault

Mega Drive kazetták

NBA Live '95
Stargate
Generations Lost
Ecco 2
Jimmy White's Snooker
Jungle Book
Lion King
Pitfall
Syndicate



JAGUAR



64 bites videójáték!

ATARI JAGUAR JÁTEKKAZETTÁK

Alien Vs Predator
Brutal Sports Football
Wolfenstein 3D
DOOM
Evolution Dino Dudes
Tempest 2000
Raiden
Trevor McFur in the Crescent Galaxy
Club Drive
Dragon
Kasumi Ninja
Iron Soldier
Bubsy
Checkered Flag
Zool 2
9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték

- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 kontrolpad
- játék (Cybermorph)

49.990 Ft



ATARI Jaguar kontrolpad
4.500 Ft

ATARI

ATARI 520 STFM számítógép
19.990 Ft
Monochrome monitor ST-hez
19.990 Ft
SE314 külső drive ST-hez
11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
Tel.: 140-2954

TO OR NOT TO Be?

Most azonban nem Shakespeare Hamletje fog következni, mint a képekből már nyilván kiderült, hacsak nem valamilyen modern felfogású cyber Hamletről lenne szó. Más években ilyenkor karácsony táján a legújabb Amiga modellek bemutatása számított a fő újdonságnak [vegyük akár az A1200-est, vagy a CD³²-t, melyek mind a kölni kiállításra jelentek meg]. Most azonban kissé más a helyzet és a számítógépes világ egyik érdekes újdonságának bejelentése [nem a Windows '95 dákó-román nyelvű verziójára gondolok] kívánczik ide, mely talán ismét „erős bástya” lesz a „nem PC” oldalon...

A Be, Inc-et 1990-ben alapította Jean-Louis Gassée, aki korábban az Apple termék részlegének volt az elnöke, hogy forradalmi megközelítéssel „megtörje a határokat”. A Be termékcsalád első tagját, a BeBox[™]-ot 1995. október 3-án jelentették be. Ez a rendszer – a erőteljes hardware-ével, a hordozható objektum orientált operációs rendszerével, továbbá a hang, a video és a kommunikációs képességek sokaságával – kiegyensúlyozott, hogy számottevő alternatívát jelentsen a következő generációs alkalmazások számára. Ez az első valódi valós idejű rendszer, mely több processzoros, preemptív multitaskingot, gyors I/O és egyéb bővítesi opciókat kínál.

Mi van a fantasztikus lehetőségek mögött? Egy még fantasztikusabb hardware. A hat rétegű nyomtatott áramkört lapon helyezkedik el az alkalmazások többsége, köztük a gép lelkének számító két PowerPC 603-as processzor, melyek órajele 66 MHz. E processzorok 8 kB adat és 8 kB utasítás cache-t tartalmaznak a lebegőpontos és a memória management egység mellett. A memória is terjedelmes lehet, mely a valódi

multimédia alkalmazások esetén szükséges is. Az MPC105 típusú chip gondoskodik a 4 pár 72 lábú SIMM kezeléséről. A foglalatok párban tölthetők fel, hogy a busz szélesség 64 bit legyen. Max. 32 MB-os modulok alkalmazhatók, így a teljes kiépítettség esetén 256 MB RAM lehet a gépben. Más információk szerint 128 MB-os SIMM-ek is alkalmazhatók, mindenesetre 60 ns vagy gyorsabb modulok kellenek. A paritás bitek jelenleg érdektelenek, de később esetleg opcióként kezelni fogja a hardware.

A gép rendelkezik Flash ROM-mal is, melynek mérete 128 kB. Az első része írásvédett és tartalmazza a update-hez, ill. hiba esetén a ROM tartalmának floppy-ról történő visszatöltéséhez szükséges kódot.

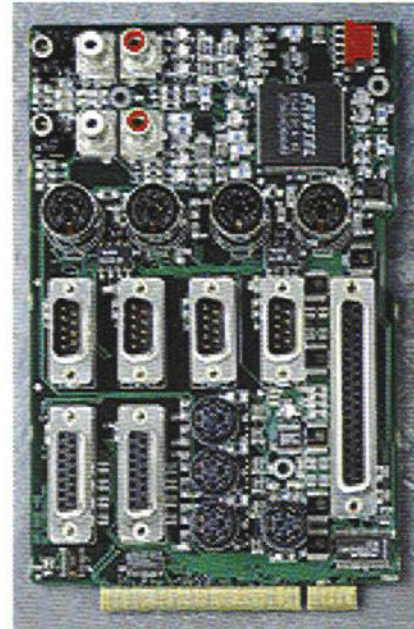
A gépben található PCI buszon három PCI busz master bővítő sáv, az SCSI vezérlő, a korábban már említett MPC105 és a PCI-to-ISA hid csatlakozik. A PCI bővítő helyekre teljes méretű kártyák is elhelyezhetők. A PCI busz órajele 33 MHz.

Az Intel által gyártott 82378-as típusjelű áramkör teremti meg a kapcsolatot a PCI és az ISA buszok között. Ez utóbbi 5 16 bites ISA kártya fogadására képes. Azonban csak olyan kártyák alkalmazhatók, melyek rendelkeznek a Be operációs rendszeréhez írt meghajtó programmal. Az ISA buszra csatlakozik a legtöbb Be hardware elem: a billentyűzet, mely szabványos PC-s billentyűzet 5 pólusú DIN csatlakozóval. Az egér csatlakozó, mely PS/2 típusú (6 pólusú mini DIN) az I/O Card-on található. A géphez gyárilag nem adnak billentyűzetet és egeret, hogy mindenki szabadon választhasson az általa kedvelt típusokból...

A gépben 3 1/2"-es floppy található, mely 720 kB, ill. 1.44 MB MFM formátumú lemezeket kezel.

Összesen négy 9 pólusú csatlakozóval ellátott soros port van kiépítve a gépben. Az első két soros port a COM1 és COM2-nek megfelelő címen helyezkedik el és ISA/PREP megfelelő, míg a másik kettő nem szabványos, a MIDI-nek megfelelő órajellel működik, de lehetőség van a szabványos bitebességek használatára is. A párhuzamos port kétirányú, és szabványos 25 pólusú csatlakozóval rendelkezik. Lehetőség van DMA-t és megszakítást használni a párhuzamos porttal kapcsolatban is.

A MIDI portok teljesen szabványosak: a ki-menetek meghajtó képessége és a bemeneten levő opto csatlakozó is előírás szerinti, így nincs

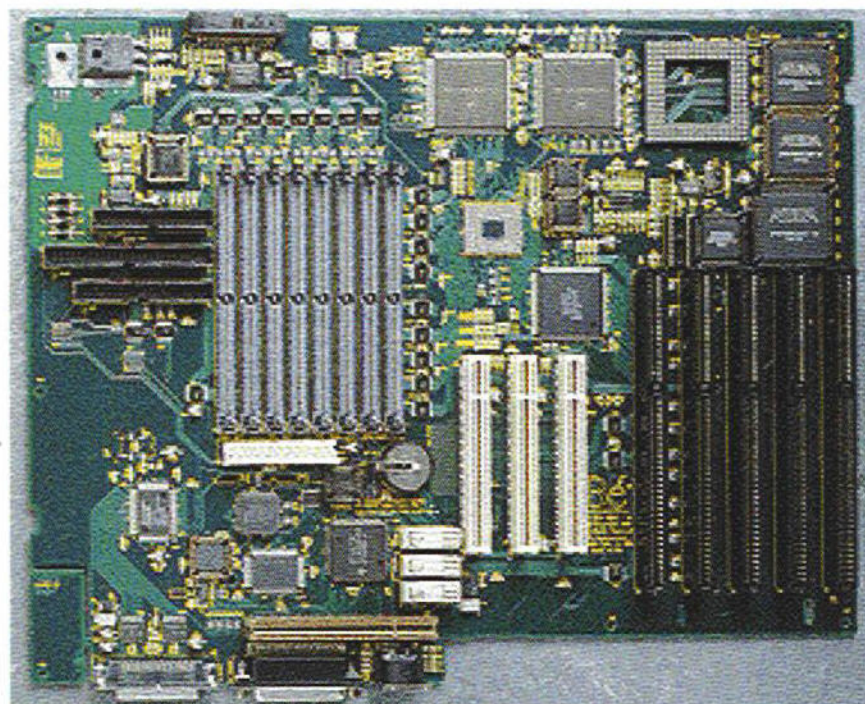


szükség további illesztőelemekre. Két joystick port van, ezek szabványos PC-s analóg joystickokat támogatnak

A hangrész is figyelemre méltó: 16 bites stereo CODEC található a gépben a hangmin-ték létrehozásához és lejátszásához, a két fő mintavételi frekvencia (44.1 és 48 kHz) és azok leosztásából származó értékek támogatottak. A vonali (Line), CD és a mikrofon bemenet a három bemeneti lehetőség, a kimenetek a vonal, a fejhallgató és hangszóró, mely utóbbi hangere-je külön állítható. A kábelezésből származó föld-hurkok hatásának elkerülésére (brumm) kiegészítő elemek kerültek beépítésre.

Három IR (infravörös) port került beépítésé-re, melyek mindegyike lehet adó vagy vevő, ezek segítségével akár távolabbról is vezérel-hető a gép (pl. egy bemutató során).

A hardware végére maradt a Geekport ne-vű „jóság”, mely egyedülálló a gépben. A 37 pólusú csatlakozón digitális és analóg I/O funk-ciók és tápfeszültségek érhetők el. Két 8 bites digitális port, 4 A/D láb, melyek 12 bites A/D konverterhez csatlakoznak, 4 D/A láb, melyek 8 bites D/A konverterről kapják a jelet, további 11 lábon tápfeszültségek (+5, +12, -12 V, GND) ta-lálhatók, melyek biztosítókkal védettek.



A BeBox beépített TCP/IP támogatással rendelkezik, csak egy NE2000, vagy 3Com 3C503 Ethernet kártyát kell a gép dugni és máris használhatjuk a hálózaton a gépet. Az internet csatlakozás elősegítése érdekében PPP támogatással is rendelkezik a gép.

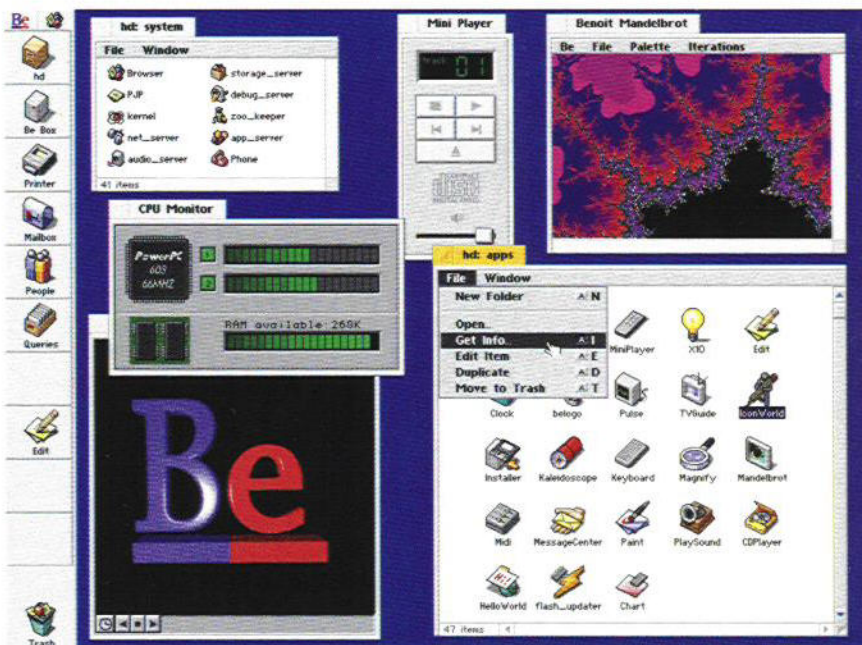
A gép külsejéről még nincsenek adatok, de annyi biztos, hogy 2 db 3.5" félmagas és 2 db 5.25" félmagas tárolóhely lesz (ez utóbbi egybenyitható).

Ennyi hardware ismertető után, mit is nyújt a software? Az operációs rendszer teljesen többszálú (multithreaded). A CPU-k képesek átkapcsolni a szálak között, végrehajtva egyik részletét a másik után, ami úgy tűnik, hogy a több szál – több alkalmazás – egyszerre fut. Ennek révén lehetőség van arra, hogy miközben egy ablakban animáció lejátszása történik, egy másik ablak tartalmát scrollozzuk, anélkül, hogy a nem aktív ablakban megállna az animáció lejátszása.

A BeBox interaktív és grafikus user interface-szel rendelkezik és az első számítógép, melynél minden ablaknak saját grafikus környezete van.

A rendszer lelke a Kernel, mely kezeli a virtuális memóriát, felügyeli a multithreading-et, a processzerek közötti kommunikációt, a processzorok megosztását. A kernel nyolc processzor együttműködését képes felügyelni, bár a BeBox-ban csak kettő található. A kernelben csak a floppy és a hard disk kezelés található, a többi egység kezelését külső programok végzik. Ez a modularitás lehetővé teszi a új szolgáltatások bevezetését a kernel megnövelése vagy a hatékonyságának veszélyeztetése nélkül.

A következő lépcső a szerverek szintje. A client-server architektúra lehetővé teszi, hogy a háttérben futó server alkalmazások elvégezzék olyan feladatokat, melyek normális esetben a futó programra hárulnának. Ez a megoldás hatékonyabbá teheti a programfejlesztést.



A BeBox két alapvető serverrel rendelkezik: a Storage Server, mely az adatok tárolásával kapcsolatos feladatokat intézi és Application Server, mely a felhasználói felület menedzseléséért felel.

A harmadik szint a Software Kit-e, mely a legfelső szintet képviseli a rendszerben. Ezek biztosítják az application programming interface-t (API) a rendszer többi eleme felé. Csak felsorolásként: Application, Storage, Interface, Media, Midi, Network és Device.

A bevezetőben már szóba került a valós idejű operációs rendszer, ennek keretében lehetőség van az egyes folyamatok (pl. audio és video lejátszás) szinkronizálására a belső órával, vagy pl. külső MIDI vagy SMPTE jellel.

A Be software kit-eit C++-ban írták, így várhatóan az lesz az alkalmazások, természetes nyelve. A rendszer felépítése, hogy a shared library-k futásidőben kerülnek linkelésre lehetővé teszi, hogy az alkalmazások kis méretűek maradjanak és hatékonyan használják ki a memóriát.

Az alkalmazások fejlesztése a Metrowerks® CodeWarrior™ fordítóval és fejlesztői környezettel történik, vagy BeBox-on, vagy Macintosh-on. Ez utóbbi most még valószínűbb, mert a fejlesztő programok egy részének nincs még BeBox verziója. Mindenesetre várják fejlesztők jelentkezését, hogy minél több program legyen a gép piaci megjelenésekor, és természetesen a fejlesztők gépekhez is jóval a kereskedelmi megjelenés előtt juthatnak. A library-k, a header file-ok és a fejlesztői dokumentáció minden gép „alaptartozéka” lesz.

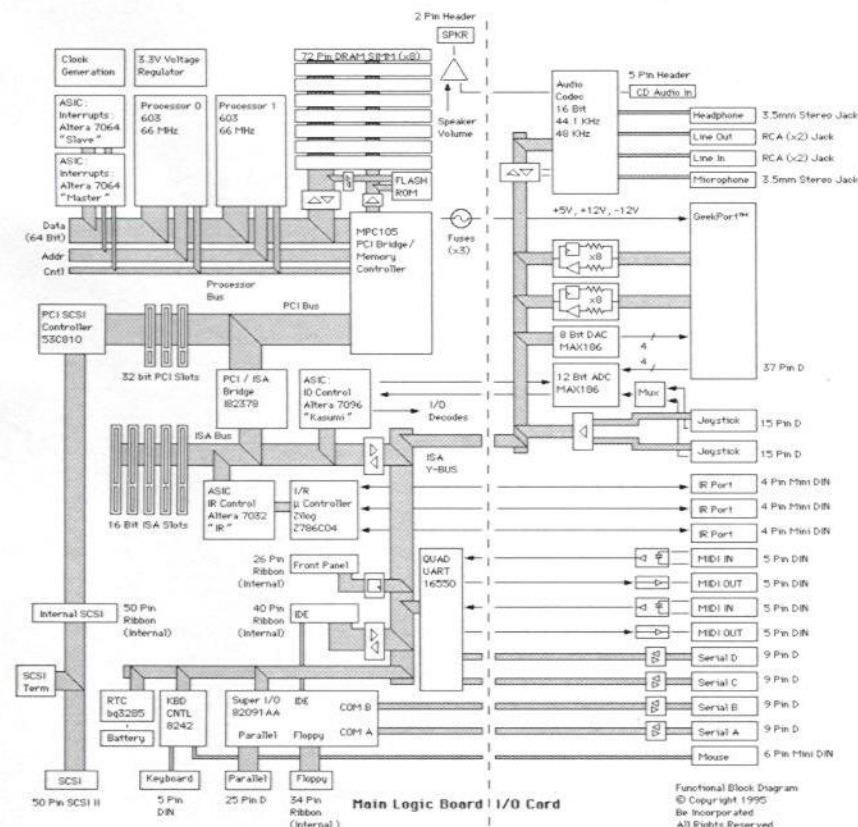
Nem írtunk még az árról. Az alapkiépítés kb. \$1600-ba fog kerülni, ami a gép lehetőségeihez képest igen kedvező.

És végül a címek, ha valakinek kedve van felvenni a céggel a kapcsolatot, vagy csak egyszerűen „böklázni” kíván a cég WWW serverén.

Be, Inc.
800 El Camino Real
Suite 300
Menlo Park, CA 94025
Tel: (415) 462-4141
Fax: (415) 462-4129

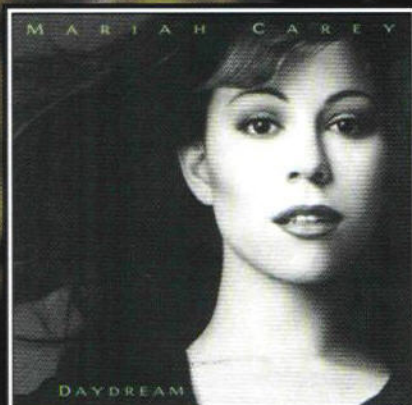
Európai kirendeltség:
Be, Inc.
Suite 336, Immeuble Olivetti
Rue de l'ancien marché
92800 Puteaux
France
Tel: (33) 1 49 06 73 77
Fax: (33) 1 49 06 73 79

Internet:
E-mail: info@be.com
Ftp: ftp.be.com
Web: http://www.be.com



Itt a Sony

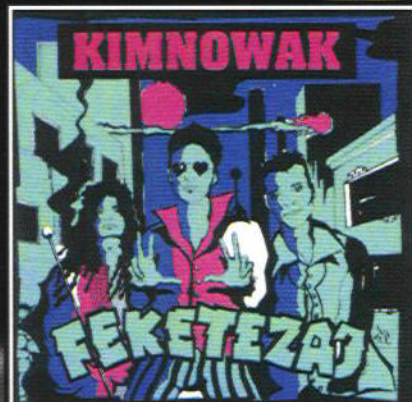
ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



MARIAH CAREY - DAYDREAM

MC\CD

Azt hiszem Mariah Carey-t már nem kell különösebben bemutatni a zenekedvelő közönségnek. E havi ajánlatunkban új lemeze szerepel. Ezen a lemezen is a már jól megszokott minőségi felvételek találhatók, szám szerint tizenkettő. A lemez a slágergyánús Fantasy c. felvétellel indul, amelynek mindjárt egy sweet dub mix-je is elkészült, ez a tizenegyedik szám a lemezen. Mondjuk nekem ez jobban tetszik mint az eredeti, de ez természetesen csak magánvélemény. Aki inkább az érzelmmel teli, lassú dalokat kedveli, nos, neki sem kell csalódnia. A CD nagy részét ugyanis ilyen dalok alkotják, a hagyományokhoz híven. Ezek közül is kiemelném a One Sweet Day, ill. a When I Saw You című felvételeket, szerintem ezek lesznek talán még nagy slágerek, nem mintha a többi szám rossz lenne, inkább csak ezek azok, amelyek a már bevált „sláger” stílusban készültek. Megismételném, hogy ez csak magánvélemény, természetesen mindenkinek más és más fog megtetszeni erről a lemezről. Az azonban biztosnak látszik, hogy senkit nem fog hidegen hagyni ez a remek CD, amely feltétlenül helyet követel magának az év lemezei között, Mariah Carey rajongók figyelem! Ezt a lemezt vétek kihagyni. Sok kellemes percet szerezhet még.



KIMNOWAK - FEKETEZAK

MC\CD

Valójában a belső borítón található Kimnowak cirkusz felirat fedő jobban a valóságot, ugyanis a Kimnowak már régen nem az a trió, akiből elméletileg a zenekar áll. Nagy Gergely - bass, Novák Péter - ének, szó és Pribil György - gitárok, zene, rendező ugyanis már egy ideje barátaik nagy segítségével készíti felvételeit. Ezt a népes társulatot most inkább nem sorolnám itt fel, bár mulhatatlan érdemeiket a felvételek, ill. a koncertek során nem kívánom kisebbíteni. A címadó felvétel videóját talán már többen látták - hallották a nagy magyar tv zenei műsoraiban. A zenei stílus meghatározását inkább most elpasszolnám, mindenesetre ne technót várjon az, aki megveszi a lemezt, inkább rockról van itt szó. Néhány cím a tizenhárom felvételt tartalmazó CD-ről: Lódd szét a diszót, Forró vér, Vénász, Bőr, lakk, gumi; Itt egy új mulat. Nem hallgathatom el azt a (szintén magán) véleményemet, hogy a szövegek sajna sokat rontanak a színvonalas zenei összhatáson. Persze ez csak szerintem van így, már többekkel beszéltem, akik szerint így nagyszerű az egész, ahogy van. Nos, itt az idő, hogy te is meghallgasd és eldöntsd, kinek van igaza. Ismétlem, a zene szerintem is nagyon jó.



MEX - REMEX (STÍLUSGYAKORLATOK)

MC\CD

A Mex Bumm! Nesze neked! c. albuma már szerepelt itt a zenei ajánlatok között, nem is olyan nagyon régen. Most egy remix CD-t ajánlanék a nagyérdemű figyelmébe, amelyen hét felvétel található. Kérlek figyelembe venni, hogy a lemez címében található stílusgyakorlatok szó nem üres fecsegés, hanem pontosan fedi a lényegét. A fiúk eljátszogatnak egy kicsit a stúdióban, ennek eredményeképpen pedig érdekes felvételek születtek. Kiemelném a régi remek Stewart - Lennox (csak azért sem írom ki az együttes nevét) szám, a Missionary Man Mexes feldolgozását, valamint az Égjen a tűz teknős remixét. De nem semmi az örülj+ diszkós átdolgozása sem. Szóval aki szereti a Mexet, annak kötelező ez a lemez is, nagyon jól fog szórakozni. Aki eddig még nem Mexezett, az próbaképpen hallgasson bele a CD-be, szerintem ennyit mindenképpen megér, ugyanis ez a remix-elés hiánycikk jelenleg a magyar piacon, pedig nagyon kellemes dolgok tudnak kisülni belőle. Remélhetőleg ez a CD nem az utolsó lesz a remixek világából és más is vállalkozik arra, hogy egy kicsit eljátszogasson a különböző stílusokkal. Nem egy utolsó dolog ugyanis kipróbálni azt, hogy vajon hogyan is szólna ez és ez a szám mondjuk teknős, diszkós vagy éppen hard rock stílusban.

STILLA

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

MELYIK ELŐZŐ GURU-BAN ISMERTETTÜK A MEX BUMM NESZE NEKED C. LEMEZÉT?

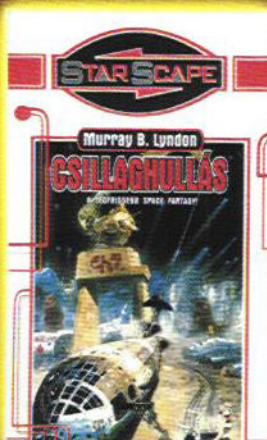
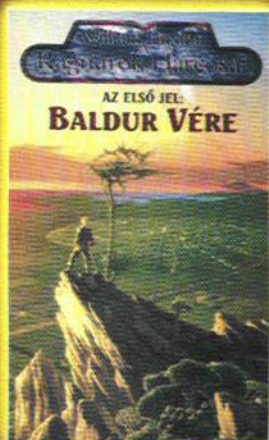
A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDÖK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC.

CÍMÜNK: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765 • BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: DECEMBER 15.

HA EZEKRE ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3. • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2. • SOLO MUSICLAND 4032 Debrecen, Piac utca 57. • SATURNUS Hanglemezbolt 1061 Budapest, Andrássy út 3. • BLUES BAGOLY Könyv és Zenebolt 9400 Sopron, Várkerület 49. • Juhász Könyv és Zenébolt 2100 Gödöllő, Dózsa György út 5-7. és 3100 Salgótarján, Fő tér 1. • OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg, Centrum Áruház • PIKOLÓ LEMEZBOLT 9700 Szombathely, Szelestei L. u. 8. • CD BAR 1061 Budapest, Székely M. u. 10. • DIGITAL 1085 Budapest, József krt. 49. • VIOLIN Lemezbolt 1094 Budapest, Ferenc krt. 19-21.

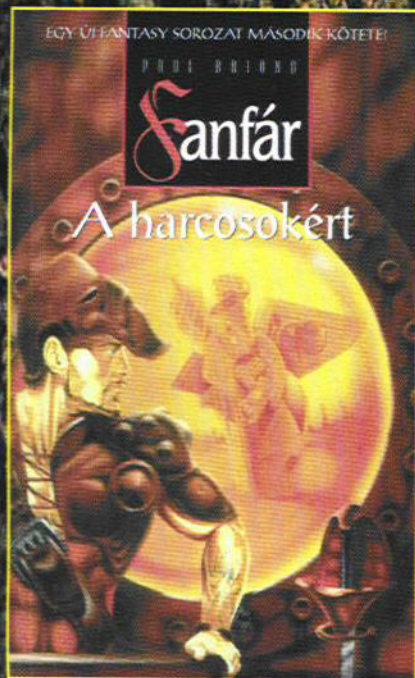
Külvilág



ÚJ VALHALLA KÖNYVEK

Paul Briand – Fantár sorozat

Amikor ezeket a sorokat írom, még csak két kötet volt elérhető a sorozatból, mire ezt olvassátok, valószínűleg már megjelent a következő is. Hogy kit takar a Paul Briand név, az most talán nem is olyan fontos, tekintve, hogy meglehetősen színvonalas munkát végzett. Ez a fantasy sorozat a távoli jövőben játszódik. Az emberiség már nagyon régen túlvan a naprendszerből való kirajzáson, már végigsöpört a Galaxis nagy részén világok egész sorát hódítva meg, könyörtelenül bántva a meghódított idegen fajokkal. Ám egyszer csak egy olyan népbe ütközött, amely felvette velük a harcot és legyőzte az embereket. Olyannyira, hogy az emberek maradéka menekülésbe fogott, vissza a már elfeledett, legendák kódéba vesző anyabolygó felé. Az utat hatalmas robothajók kezdik el, amelyeken generációk egész sora él. Ám az egyik hajót utoléri a támadók és megsemmisítik, az utasok mentőkapuszálai egy nagyjából föld típusú bolygóra érkeznek. Minden tudásukat elveszítették, nagyjából előről kell kezdeniük a technikai fejlődést. Itt kapcsolódunk bele a történetbe, megismerkedve a nagyjából középkori szinten álló emberi kolonizációval és mindennapi gondoljaival. Lassacskán kiderül azonban, hogy az ősök tudása nem veszett el maradéktalanul. Megindul a harc a tudásért, amellyel egyrészt a többi emberen, valamint Fantár bolygó őslakosságán is felül lehetne kerekedni. A papság által hirdetett ősi múlt talán nem is csak legenda, talán van benne valami igazság. Talán a régi könyvekben leírt technikai csodák megvalósíthatóak, talán lehetne új fegyvereket konstruálni ezek alapján. Egy emberi szövetség körvonalazódik, ám ekkor megjelenik a régi Ellenség egyik hajója is a bolygórendszerben, és leszállókompokat bocsát ki magából... Képesek lesznek-e az emberek legyőzni őket? Képesek lesznek-e felismerni, hogy fajuk mit képviselt egykoron? Két kötet után a válasz még nem áll rendelkezésre, de zajlanak az események...



Film – News

A Star – Wars könyvhöz kapcsolódó hír, hogy miután piacra obták a filmtrilógiát, újrászínezték és újramixelve (with TXH remastered), lassan elkészül az újabb rész. Az előzetes pletykák szerint karácsonyi ajándék lesz Lucaséktól a film, szerintem lesz ebből 1996 is, mire bemutatják, pláne nálunk. Magukat jól értesültnek mondó egyének szerint már az ötödik rész készül teljes titokban. Hát, majd meglátjuk...

Roger MacBride Allen – A koréllai rajtaütés

A Star-Wars világa kifogyhatatlan a történetekből, amelyek az új köztársaság viselt dolgait taglalják. A Koréllia-trilógia első kötete természetesen a korélliai szektorban történő eseményeket követi nyomon. Az egykor kereskedelméről híres szektor egyre inkább befelé fordul, belső küzdelmek, faji ellentétek gyengítik. Leia Organa Solo az új köztársaság nevében egy kereskedelmi szerződést kíván kötni velük, többek között azért, hogy a szektor ne váljon ki a köztársaság kötelékéből és ezzel ne mutasson rossz példát másoknak sem. Vannak azonban olyan sötét erők, amelyek éppen ezt akarják. A Solo család csapdába kerül a Korellén, de pont ide tart Lando és Luke is. Meglepve tapasztalják azonban, hogy egy óriási hiperugrás-tillómező kezd kialakulni a Korell-rendszerben. Nos, a Korell-trilógia első kötete ennél természetesen több kalandot tartogat az olvasónak.

STILLA

DEMOLÓGIA

Oops...

A latest warez ezúttal elsősorban az Assembly '95 fórum kapuin belülről látogat el hozzátok. Az elit csapatok művel idén is az AGA képességeinek határait feszegették, természetesen felhasználva minden lehetséges trükköt annak érdekében, hogy azért az alkotásuk még élvezhető legyen, telték mindezt azért, mert a rengeleg gépdőt telemészto algoritmusokban azán igazán nincs hiány. Mielőtt azonban Suomi

track-ot használta. A demózás kezdetétől a mai napig kifejlesztett vektorstipusok szinte hiánytalanul megtalálhatóak ebben a



virtuális világban. Sőt olyan új kezdeményezés is napvilágot látott, mint például a textúramapped objectek metamorphosisa. Na most ezek után mondja azt valaki, hogy nincs új a nap alatt.



Finland földjére tennék a lábunkat, látogassunk el egy winner demo erejéig Franciaországba.

Control / Oxygene

Code: Oxbab
Graphics: Man
Musics: Clawz

A Dreamdealers szervezőiájának köszönhetően a GASP nevű zsendülés Párizsban ütötte fel



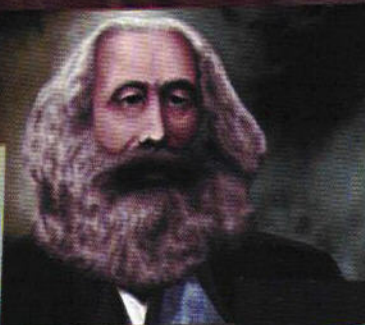
a fejét, és ha nem is egy francia forradalom szintű rendezvény volt (mintegy 200 dude volt csak jelen), azért a gall scene-élet nagyjai részt vettek a nem mindennapi megmérettetésben. Az OXG a mintegy 5(!) perces vectorworld-höz a Bomb csapat zenésze által komponált rendkívül dinamikus sound-

Fruitkitchen / The Silents DK
Code: Crush
Graphics: Dize
Musics: Scortia

Megpróbálok nem elfogultan nyilatkozni a dának kreatíciájával kapcsolatban annak ellenére, hogy a coder fazon jó barátom. A dolog '93 decemberében kezdődött, amikor is a The Party 3 invitációját elkészítve Jesper Kyd-ék elhagyták a terepet, és ezzel az egyetlen aktív demodvízító léte is veszélybe került. Ekkor lépett színre az éppen C64-ről eltávozni készülő Bonzai csapat, akik ott helyben írtak



egy rövidke algoritmust és az ex tagok rábólintottak a kérvé-



nyezésükre, miszerint szeretnék ők tovább öregíteni a csapat hírnevét. Azon szerencsés emberek közé tartozok, akik látják ezt a kis történelmi pillanatot, hiszen ekkor realizálódott az, hogy a The Silents nem jut ugyanarra a sorsra, mint annak idején az Anarchy. Erről a kis közjátékról a nagyközönség persze mit sem sejtett, és ma már az egésznek nincs is jelentősége.

A '94 decemberében spread-elt Soulkitchen-ből (az új felállás által elkészített trackmo) sajnos elavultsága miatt kimaradt ez a rutin, pedig véleményem szerint még belefért volna, ha csak desszertnek is. A kitchenszéria mostani

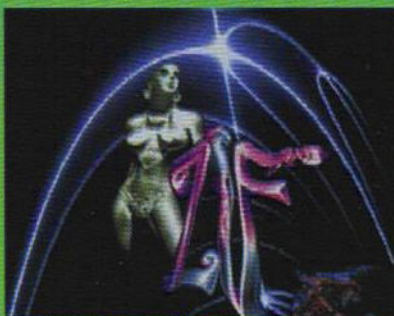


darabja ugyan csak negyedik lett a hivatalos szavazást követően, de ez a helyezés mindjárt érthetővé is válik, ha meglétkintjük az első három helyezett demo készítőinek anyanyelvét. Valamennyien finnek. Egyesek

Zif / Parallax

(Code: Debug • Graphics: Mistral • Musics: Legend)

Toronymagasan a legjobb munka, amely mellán kapta meg az aranyérmét. A szavazás során fej fej mellett haladt a Logic-kal, de azt hiszem az egyes részek közötti szinkron és a nagyszerűen megírt időzítéseknek köszönhetően lett végül is győztes. Két nagyszerű valósidejű fullscreen raytrace vektor-jelenet döngette állítólag végképp földre a szavazóbizottságot. Ez teljesen érthető, hiszen mindkettő kellőképpen bonyolult alakzat. Az egyik egy emberi fej, a másik pediglen egy bogárhátú. Részemről mindkettő object is-



mert volt már a Silicon gépekről. Azt azonban álmolni sem merem volna, hogy ennyire gyorsan tudják majd őket rotálni egy AGA gépen. Az optimalizált kód mindenesetre 040-es pro-

ciával már hihetetlenül gyorsan szakít. A látvány láttán akaratlanul is felülök az emberben, hogy talán a demózás nem sokára teljesen bele fog épülni a multimédiába. Az igaz meglepetést számomra mégis az okozta, amikor üveg poharat engedett rá egy képre a coder úriember. Itt ugyanis nemcsak távolságtranszformációs nagyítás, hanem a kép üvegfelületen történő elhajlása is szerepet kapott.





képpen hatalmas vektormomentumként csapatuk státuszszimbólumát rakták ki a képernyőre, majd ezt egy olyan fullscreen-es rutin követi, amelynek a textúrahenge-

részrehajlásról beszélnek, persze ki tudja. Az viszont biztos, hogy olyan fractallandscape-t, amelyben nemcsak a hegyek, hanem a városok, sőt a folyók is mandelbrot halmazokból épülnek fel, még eddig senki sem csinált. Persze az exploding vektorok látványa még inkább lenyűgöző. Az objektetek háromszög alakú lapokból állnak, és detonációjukat követően láthatjuk csak, hogy belsejükből újabb vektorfest szabadul fel. Az igazi hátbatámadás pedig még csak ezután jön. A szétrobbant tes-



rek egymásba ágyazódása címet adhatnánk. Kisvártatva körülbelül 15-20 lightsource-os vektordonut egyszerre enged a víz felhajító erejének, és javallom, hogy ezt a történetet in-



Pixelstorm / Abyss
Code: Pink
Graphics: Tyshdomos
Musics: Pink

Végezetül egy slideshow is kiadásra került a sokak által ASS-embly-nek átkeresztelt rendezvényen. Igaz ugyan, hogy a képek nagy többsége már ismert különböző competitionokról, de néhány AGA-s újdonság bemutatására is sort kerítettek a germán skacok. A képek kicsinyített fekete-fehér változatai stílszerűen egy kis ablakban vannak elhelyezve, hogy ezzel is megkönnyítsék számunkra a szemlélődést.

Rainbow / Chromance



kább 040-es provincial szemléljük meg. Annak idején ők csináltak először vektorcity-t, most pedig annak textúrás változata járult hozzá ahhoz, hogy összességében kicsikarjanak egy második helye-

peit felületére feszítő aranyrög látványa a demozás új területeire kalauzolja el a szemlélőt. Habár a zenei performáció még hagy némi kívánnivalót maga után, összességében egy kellemes kis kiadványnak számít a proggy.

tek újra összeállnak, hogy most már együttesen valamennyien egy tükörgömb orbitális pályáin keringjenek. A tükröződés tökéletességére jellemző, hogy állítólag jelentős időhányadát tette ki a demo elkészítési idejének. Aki pedig a zenéről érdeklődik, annak elárulom, hogy Scortia megközelítőleg nyolc éve szerez zenét a legnagyobb group-ok számára.

Logic / Pygmy Projects
Code: Silver Eagle
Graphics: Flame
Musics: Paralogic

Ha a gigantomania valaha is áldozatokat fog követelni, biztosak lehetünk abban, hogy a Pygmy crew elsőként fog távozni az élők sorából. Kezde-

zést. Persze a szél szárnyain repülő parázs bemutatása sem vált kárunkra, amely effekt dotokból van speciálisan felépítve.

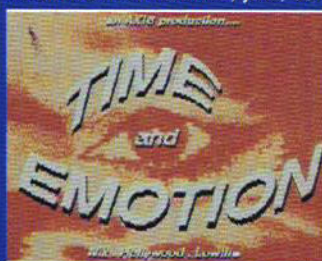
Toilet / Stellar
Code: Nose
Graphics: Dune
Musics: Zuikki

Egy kisebb volumenű party első díját aratták le a Stellarosok. A file ugyan kis terjedelmű, de annál tartalmasabb. A meghajlított fémrudak, a textúras spirálrugók, és a környezet ké-

Time & Emotion / Axis

(Code: Nik • Graphics: Lowlife • Musics: Hollywood)

Igazi gyöngyszemnek számít ez a zenelemez a manapság megjelenő sok rave musicdisk között. Amint a cím is mutatja, az idő és az érzelem között von párhuzamot az a nyolc tune, amely szinte mindenkor jellegzetes stílusirányzatát bemutatja. Található itt ambience, jazz, sőt symphony is. Külön érdekesség a díszlet, amelyet egy jukebox zenegép testesít meg. Ha meguntuk a művelődést, nyugodtan húzzuk ki a konnektorból a viláldugót. Állítólag sok minden egyebet is lehet még



kezdeni a masinériával, persze ezek hiddin partokban vannak elrejtve. Egyelőre azonban ebbe még nem volt időm kellőképpen belemélyedni.





TOPLISTA



TOP 10

Galaga Deluxe
AMIGA OS 3.1
Dune II
Pinball Illusions
High Seas Trader
Settlers
Sim City 2000
Colonization
Sensible Golf
Valhalla II



Egyenesen át
Holt költők társasága
Esőember
Forrest Gump
Star Wars trilógia
1492
Szárnyas Fejvadász
A mélység titka
Braveheart
The Net

X-Wing
Fate Gates of Dawn
Wizardry 7
Dungeon Master
Elite (C64)
Day of the Tentacle
Operation Stealth
Panzer General
DOOM I
Mortal Kombat II

Mocsy's TOP 10



LILY's "ALL TIME" FILM TOP 10



R-TYPE II



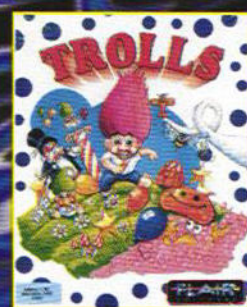
OPERATION
COMBAT



FALCON



KNIGHTMARE



TROLLS

AMIGA programok mindenkinek!

A programok ára: 1599 Ft

A megrendeléseket a következő címre várjuk:

GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

M.C.H. SZÁMÍTÓGÉP SZERVIZ

Új és használt Commodore, Amiga, IBM desktop és notebook számítógépek,
részegységek javítása és adás - vétele

Amiga javítás azonnal - vidékre kiszállással is!
szervizelés - kölcsönzés - szaktanácsadás - vétel - eladás

Tel.: 276-0116 vagy 06-30-421-419

A CD GURU EXKLUZÍV KÜLÖNSZÁMA

ECTS

95
ÁRA: 990

AUTUMN



HÍREK
ÚJDONSÁGOK
ÉRDEKESSEGEK
JÁTSZHATÓ DEMOK
INTERJÚK
FILMEK

EURÓPA LEGNAGYOBB SZÁMÍTÓGÉPES
JÁTÉK KIÁLLÍTÁSARÓL

A GURU LEGYEN VELETEK!

**DOOM
FOREVER**

Minden, amit tudni
akartál a Doom-ról,
csak nem merted
megkérdezni!

A CD GURU exkluzív különszáma

Ez a CD megpróbál mindenkit egy kicsit jobban megismertetni
Európa legnagyobb játékokkal foglalkozó számítástechnikai
szakkiállításával.

A CD-n a PC GURU ECTS mellékletéhez hasonló, kibővített riportot
találhattok a közeljövőben várható programokról, interjúkat
olvashattok a fejlesztőkkel, és ami talán a legfontosabb: a játékok
nagy részét demók segítségével ki is próbálhatjátok.

Külön érdekesség a kiállításon készített video felvételek AVI
változata, mellyel Te is részese lehetsz az őszi ECTS-nek.

Várható megjelenés: 1995. október
Fogyasztói ár: 990 Ft

Doom Forever

Nagyon sok helyen és sokféleképpen foglalkoztak már a Doom I-II-vel.
Mi azonban **MINDEZT EGY CD-N KÍNÁLJUK**

- 30 Doom I-II editor leírással,
 - több mint 2000 Doom pálya,
 - válogatott Death Match pályák,
 - extra pályák csak profiknak,
 - GURU Team best 50 level,
 - bonus Heretic, Descent, Dark Forces editorok, pályák
- Az editorokkal új Doom világot készíthetsz magadnak:
új szörnyek, grafikák, fal set-ek, fegyverek, zenék és hangok

Várható megjelenés: 1995. november
Fogyasztói ár: 1490 Ft

A fenti CD-k előjegyezhetők illetve megrendelhetők:

GURU • 1399 Budapest, Pf.: 701/765
GURU, PC GURU, CD GURU előfizetőknek 10% kedvezmény!



A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendel-
hető önköltségi áron a szerkesztőség címen is:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költséget miatt az utánvételes
megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes
feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautal-
ványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszer-
södik a dolog.)

LEMEZ MELLÉKLET

Bounce:

Labdánkat irányítva kell minél több gyémántot összegyűjteni.

Parachute Joust

Az ősrég békás program '95-ös Amiga verziója, békák és
utak kedvelőinek.

Image Studio 68000

A remek képkonvertáló és effekt program shareware verziója.

Woodstock intro

Egy nagyon jó demo.

Extractor

Az LhA, LZX, UnZip és UnARJ programok használatát teszi
nagyon könnyűvé.

Fided

A (főleg BBS-eken előforduló) FILE_ID.DIZ-eket keresi meg és
fűzi össze egy textfile-vé.

